ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 40 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993 ΔΡΧ. 700



ΘΕΜΑ
ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΤΗΣ GAMETEK

MEGA REVIEW
DAY OF THE TENTACLE

REVIEWS
NIPPON SAFES
PRINCE OF PERSIA 2
SPACE HULK
BACK ROGERS 2

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ
O BRIAN FARGO ΜΙΛΑΕΙ ΣΤΟ USER



SEGA - IBM PC - NINTENDO κλπ!
MD 14.900
BUBSY
Παίξτε με τον αστέρα-γάτο Bubsy!
MD/GG 10.950 MS 5.500
DOUBLE DRAGON
Η #1 arcade επιτυχία όλων των εποχών!
PC3 12.750
X- WING
To Star Wars έρχεται σε PC και είναι καταπληκτικό!
PC3/CD 12.750
DAY OF THE TENTACLE
Το πλοκάμι του Δρ. Φρέντ απειλεί να καταλάβει τον κόσμο!
PC3/AG/ST 4.950
MANIAC MANSION
Ενα θρίλερ με χιούμορ, ένα θρίλερ που τολμά να διαφέρει.
PC3/AG/ST 5.950
KNIGHTS OF THE SKY
Α' Παγκόσμιος Πόλεμος! Πιλοτάρετε 20 αεροπλάνα, τελειώστε αποστολές!
PC3 10.500 AG/ST 9.500
SENSIBLE SOCCER
Ακαταμάχητο! Επισκιάζει όλα τα άλλα ποδόσφαιρα!
PC3 10.500 AG 9.500
PINBALL DREAMS
Μοναδικό για τους λάτρεις των φλίπερ!
PC3/PC5/ AG/ST 3.500 CC/AC/SC 1.500 GG 9.900
OUTRUN
Ζείστε μια μοναδική εμπειρία σ' αυτούς τους αγώνες αυτοκινήτου!
PC3/PC5/ AG/ST/AD 3.500 CC/AC/SC 1.500 MD 7.950 GG 9.900 MS 5.500
INDIANA JONES LAST CRUSADE ACTION
Μοναδικές στιγμές δράσης (action παρέα με τον Indy!
PC3/AG/ST 7.950 CC/SC 3.500
STREETFIGHTER II
Επιτέλους! Το φανταστικότερο beat-em up της χρονιάς, κυκλοφορεί!
PC3 10.500 AG 9.500
GOAL
Το φανταστικότερο ποδοσφαίρου! Απο τον Dino Dini και πάλι!
PC3/PC5/AG 3.500 CC/AC/SC 1.500
BARBARIAN
Διάλεξε τον πολεμιστή σου και άρχισε τη μάχη!
PC3/PC5/AG/ ST/AD 3.500
PANZA KICK BOXING
Διαλέξτε τον αντίπαλο, παίξτε, κερδίστε έπαθλα, χρήματα,δύναμη!
PC3/PC5/ AG 10.500 CD 12.750 MAC 14.750
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
Το μυστικό βρίσκεται θαμμένο στη χαμένη πόλη της Ατλαντίδας!
PC3/PC5/ AG 10.500 MAC 14.750
MONKEY ISLAND 2
O Le Chuck επιστρέφει για να πάρει εκδίκηση! Μοναδικό adventure!
CC/SC 1.500 MD 10.950 GG 9.900
SUPER OFF ROAD
Ξεκινήστε μια φοβερή κούρσα σε "σκληρούς" δρόμους!
AG/ST 3.500 MAC 9.950 CC 1.500 PC3 4.950 MD 10.950 SNES 16.900
THE DUEL TEST DRIVE II
Πόρσε 959, Φεράρι F40, Λαμποργκίνι: Κατακτήστε τα!
PC3 10.500
LANDS OF LORE
Το παιχνίδι που θα αφήσει εποχή στα role playing games!
PC3/AG 10.500 MD 16.900
FLASHBACK
Παίξτε το "ορόσημο" στα action adventure! Πραγματικό αριστούργημα!
PC3/AG/ST 7.950 CC/AC 3.500
DALEK ATTACK
2254 μ.Χ. Οι Ντάλεκς καταλαμβάνουν Λονδίνο, Παρίσι...και απειλούν τη Γή!
PC3/AG 7.950 CC 3.500
TROLLS
Οι " Ευχούληδες " καταλαμβάνουν τώρα και τα PC!
MD 18.250 SNES 21.900 GG/MS 12.900 GB 10.950
MORTAL COMBAT
Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!
MD 14.900 SNES 18.250 GG/MS 10.950
BATMAN RETURNS
O Batman επιστρέφει αλλά τώρα σ' ένα φανταστικό beat-em-up!
MD 12.900 SNES 16.900 GB 9.500
WARP SPEED
Απόλυταμαγευτικό action στο διάστημα, στο μέλλον!
PC3/AG 3.500 CC 1.500
ARNIE 2
Ο επαγγελματίας μαχητής-τιμωρός ξανάρχεται!
PC3/PC5/ AG/ST/AD 3.500 CC/AC/SC 1.500 MD 7.950
CALIFORNIA GAMES
BMX ποδηλατικοί αγώνες, σκέιτμπορντ, σέρφινγκ, πατίνια! Παίξτε!
PC3/PC5/ AG/ST 3.500 CC/AC/SC 1.500
STREETFIGHTER
Ενας τολμηρός πολεμιστής, πάντα έτοιμος για δράση!
MD/SNES 16.900 GG 10.950 GB 9.500 NES/MS 12.900
SUPER KICK OFF
Το παιχνίδι που "κλώτσησε" τα άλλα και άγγιξε την κορυφή!
AG/ST 3.500 MD 14.900 GG 10.950 PC3 7.950 GB 9.500 CC/SC 1.500
ROBOCOD
Adventure κάτω απο το νερό με τον διάσημο James Pond-Robocod!
PC3/PC5/ AG/ST/AD 3.500 CC/AC/SC 1.500
ITALY 1990
Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα αρχίζει! Ενα αυθεντικό action παιχνίδι!
PC3/PC5/ AG/ST 3.500 AC/SC 1.500
MOONWALKER
Ζείστε στο ρυθμό του Michael Jackson σε PC game!
PC3 11.500 MD 12.900
SUMMER CHALLENGE
Αγωνιστείτε στα: τοξοβολία, ποδηλασία, 400 μετ' εμποδίων κ.λ.π
PC3 11.500 MD 10.950
WINTER CHALLENGE
Αγωνιστείτε στα: σλάλομ, άλμα-σκί, κατάβαση-σκί κ.λ.π
PC3/AG/ ST 5.950
F - 15 STRIKE EAGLE II
Πετάξτε με το υψηλής τεχνολογίας F-15, γρήγορα αλλά απόλυτα σωστά!
PC3 12.750
TORNADO
Ενας flight-simulator πρόκληση! Φανταστικός!
PC3/AG 9.950
SPACE LEGENDS
Παιχνίδια θρύλοι: Wing Commander, Elite Plus κ.λ.π σε μιά υπέροχη συλλογή!
PC3/PC5/ AG/ST 5.950
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Πανέξυπνο adventure, φοβερή πλοκή, ευχαρίστηση να το παίζεις!
PC3/PC5/ AG 10.500
DUNE II
Το επιστημονικής φαντασίας, μπέστ σέλερ, παιχνίδι! Παίξτε το!
CD 12.750 PC3/AG/ST 5.950 MAC 10.500
LOOM
H LucasArts παρουσιάζει ενα ακόμη ευφυές adventure! Υπέροχο!
PC/AG/ST/CC MD/NES 5.500
SIGMA RAY
8 μικροδιακόπτες, LED, autofire, 5 fire buttons, ατσάλινα σημεία τριβής
AG/ST/CC 6.500 PC 9.000
QUATRO
6 "δυνατούς" μικροδιακόπτες, 3 θέσεων autofire, 2 fire buttons
GG GB 4.750
LOGIC 3 ΤΣΑΝΤΑΚΙ
Για Game Gear/Boy με θήκες για παιχνίδια, καλώδια, μπαταρίες.
MD/SNES/ NES MS 6.500
LOGIC 3 ΒΑΛΙΤΣΑΚΙ
Ανθεκτικό, ελαφρύ, προστατευτικό για όλες τις κονσόλες, παιχνίδια, αξεσουάρ.
GG/GB 2.500
POWER ADAPTOR
Επιτρέπει τη λειτουργία του Game Gear/Boy απευθείας απο το ρεύμα.
GG/GB 2.500
BATTERY ADAPTOR
Επαναφορτιζόμενος, 7 ώρες διαρκές παίξιμο (θέλει Power Adaptor).
IBM PC 21.900
SOUNDPOWER
SoundBlaster 2 πλήρως συμβατή κάρτα ήχου, 11 ήχων, με ψηφιακή μαγνητοφώνηση
PC3 7.500
SCREENBEAT 2
Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης
PC3/AG/ST 6.500
SPEEDMOUSE
3 button ποντίκι ευαίσθητο, μαλακό, ακριβές, PC - 800 dpi Amiga/ ST - 300 dpi
PC3 5.500
SPEEDMOUSE 2
3 button ποντίκι, πλήρως με μικροδιακόπτες, ευαίσθητος και ακριβής έλεγχος, 400 dpi
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
(0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX
(0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ
ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB
ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:
PC3= IBM PC 3 1/2" PC5=IBM PC 5 1/4"
CD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
NES=NINTENDO SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY
Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση
Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. Θέλω να παραγγείλω:
ΤΙΤΛΟΣ FORMAT ΑΞΙΑ
ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 700δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ
Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐
Άριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ..../....
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ: ....
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης ..../..../....
COMPUTER ARCADE CLUB
VISA
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

USER

ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128
ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 8658949

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ
DEREK DELA FUENTE

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΜΟΝΤΑΖ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΟΥΚΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

ΠΕΡΙΕ

4 **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

7 **ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**

8 **POWER ON NEWS**

14 **PREVIEWS**

18 **ΘΕΜΑ: INTERPLAY**

20 **ΘΕΜΑ: GAMETEK**

26 **MEGA REVIEW DAY OF THE TENTACLE**

30 **RAMPART (PC)**

31 **STRONGHOLD (PC)**

32 **DUNE 2 (AMIGA)**

33 **BLOB (AMIGA)**

34 **PRINCE OF PERSIA 2 (PC)**

35 **PINBALL DREAMS (PC)**

36 **BODY BLOWS (PC)**

38 **SPACE HULK (PC)**

ΧΟΜΕΝΑ

40 SPECIAL FORCES (PC)

42 FIELDS OF GLORY (PC)

44 NIPPON SAFES (AMIGA)

48 BUCK ROGERS 2 (PC)

51 COIN-OP

52 REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

53 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

54 SPELL SHOP

62 Role Playing Games

64 BIG trouble

67 TOP 10

68 ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
GOBLIINS 2 (γ μέρος)

70 TIPS & TRICKS

74 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

79 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

81 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

ΘΕΜΑ: INTERPLAY σελ. 18



FIELDS OF GLORY σελ. 42



MEGA REVIEW σελ. 24



PRINCE OF PERSIA 2 σελ. 34



NIPPON SAFES σελ.46



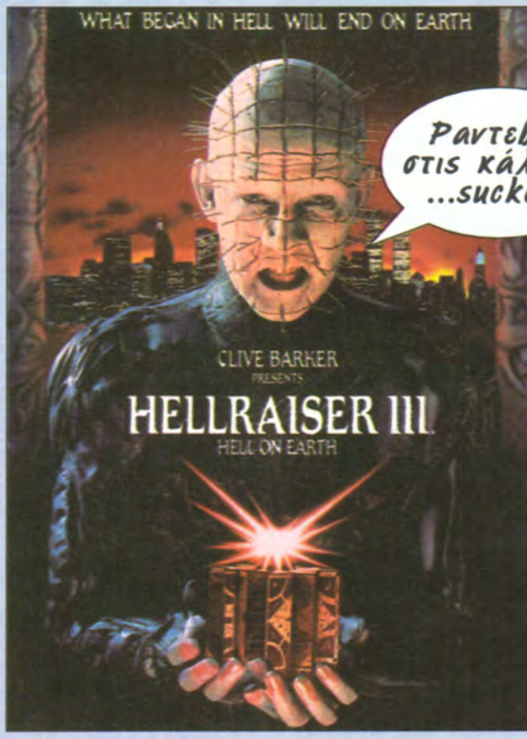
ΕΣΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΨΗΦΙΣΕΤΕ;

Λίγα λόγια για το τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

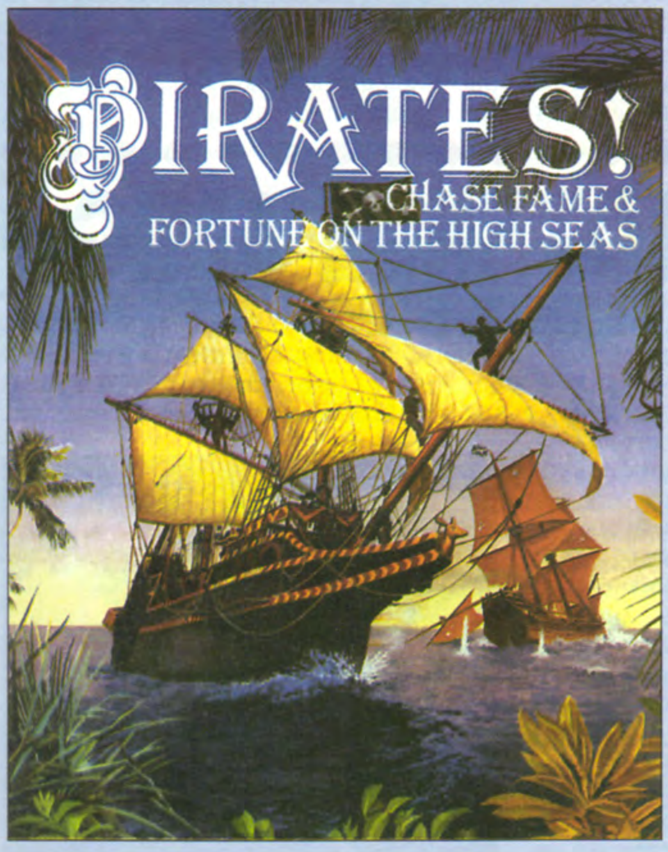
Πω, πω μερικές φορές θα ήταν υπέροχο να είσαι απλός αναγνώστης του USER. Ετσι ώστε οι εκπλήξεις που περιέχει το τεύχος να σου έρχονται ξαφνικά και να σου αλλάζουν τα φώτα. Ομως τί να κάνουμε. Εμείς δουλεύουμε εδώ και γνωρίζαμε ήδη από πριν ότι ο δρόμος της κονσόλας και των υπολογιστών κάποια στιγμή αναπόφευκτα θα χώριζε και στην Ελλάδα.

10 ΟΚΤΩΒΡΗ

Η στιγμή αυτή ήρθε και καλοσορίζουμε μαζί σας το νέο αδελφό περιοδικό GAMER που ήδη θα έχετε διαβάσει και ελπίζουμε ότι σας άρεσε. Ομως και στο USER μη νομίζετε οτι δεν υπάρχουν εκπλήξεις. Αντίθετα μάλιστα οι υπολογιστές ήταν πάντοτε γεμάτοι από τέτοια απρόοπτα.



Δείτε για παράδειγμα την ποιότητα των παιχνιδιών που υπάρχουν σ'αυτο το τεύχος και θα μείνετε άφωνοι: Day of the Tentacle για Mega Review και ποιος στην χάρη μας, αμέσως ακολουθεί το Rampart και κολλητά το Stronghold μαζί με το Dune II (αυτή τη φορά για Amiga). Με Prince of Persia 2, Space Hulk, Back Rogers 2 έχουμε τέτοια ομάδα που μπορούμε ακόμα και το Μουντιάλ να πάρουμε. Εχουμε και καλούς αναπληρωματικούς...



ΥΓ1. Τα μάθατε για το Pirates Gold; Οι επίσημες πηγές λένε ότι η Αμερικάνικη έκδοση (preview παρουσίαση της οποίας είχαμε κάνει και εμείς πριν από μερικά τεύχη) δεν ικανοποίησε το κοινό και τους κριτικους στην άλλη άκρη του Ατλαντικού με αποτέλεσμα η Microprose να σκέφτεται ή να το ξαναγράψει για την Ευρώπη ή να μην το κυκλοφορήσει ποτέ!

ΥΓ2. Και μιας και είναι περίοδος ποδοσφαίρου να σας πω ότι (όπως βιάστηκε να μου αποκαλύψει η Ελληνική αντιπροσωπεία της Nintendo) θα έρθει κατά τα Χριστούγεννα ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου που θα περιέχει την Ελληνική εθνική ομάδα με τους πραγματικούς παίκτες που θα πάρουν μέρος στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα.

ΥΓ3. Σας άνοιξε η όρεξη για Street Fighter 2 κόντρες πάλι; Τηλεφωνήστε στο περιοδικό και θα το κανονίσουμε (αν είσαστε και άνω των 17, βοηθάει!)

Ο Αρχισυντάκτης

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ SOFTWARE TOOLWORKS

Η Software Toolworks γνώστή από παλαιότερα προγράμματα με σημαντικότερα τα Chessmaster ανακοίνωσε ορισμένα νέα games και εξειδικευμένα προγράμματα κυρίως για την αγορά των Cd Roms. Πιο συγκεκριμένα όμως σε μια ειδική τελετή που έγινε στο Terre Haute στην Indiana των ΗΠΑ η συγκεκριμένη εταιρεία γιόρτασε μαζί με την εταιρεία που προμηθεύετε CDs (ποια άλλη από την Sony) το 3.000.000 CD που κατασκέύασε. Το CD αυτό ήταν η μεταφορά του πολλαπλά βραβευμένου The SAN DIEGO Zoo Presents... the Animals! για CD-ROM Windows. Οπως ανέφερε στην ειδική συνέντευξη τύπου ο αντιπρόεδρος της Sony στα θέματα Media και Software Services, Bob Hurley, "μέσα στα 3 χρόνια που δουλεύουμε με την Software Toolworks έχουμε καταφέρει να κυκλοφορήσουμε 45 τίτλους για CD-ROM. 3.000.000 αντίτυπα σίγουρα είναι μεγάλη υπόθεση αν λάβουμε υπ'όψιν μας τον χρόνο στον οποίο η συγκεκριμένη εταιρεία ξεκίνησε την ενασχόληση της με την αγορά αυτή". Ο πρόεδρος της Software Toolworks δήλωσε: "Χρησιμοποιώντας τα CD-ROM μπορούμε επειδή μας το επιτρέπει η τεχνολογία να χρησιμοποιήσουμε νέα σχέδια, νέους τρόπους δημιουργίας software που θεωρείτε πλέον τέχνη. Μπορούμε να συνδιάσουμε ακουστικά θέματα, video, κείμενο και γραφικά για να κατασκευάσουμε πλούσια προϊόντα. Η συνεργασία μας με την Sony USA εγγυάται την καλύτερη ποιότητα που μπορεί να υπάρξει για τα προϊόντα μας. Η εταιρεία μας θα συνεχίσει να χρησιμοποιεί την τεχνολογία των CD-ROMs για να επεκτείνει την αγορά των multimedia προϊόντων. Θα χρησιμοποιήσουμε την εμπειρία που έχουμε αποκτήσει για την διασκέδαση των πελατων μας αλλά και την ενημέρωση τους".

Για να αποδείξουν μάλιστα την εγκυρότητα των δηλώσεων τους ανακοίνωσαν τίτλους όπως τα Mario Is Missing (πάντα για CD-ROM βέβαια) ένα καθαρά παιδικό διασκεδαστικό πρόγραμμα, Software Toolworks Presents... Oceans Below ένα πρόγραμμα που δείχνει τα μυστικά της υποβρύχιας εξερεύνησης (ξέρετε εσείς μπουκάλες, υποβρύχιες κάμερες κτλ.) και πολλά άλλα προγράμματα και games.

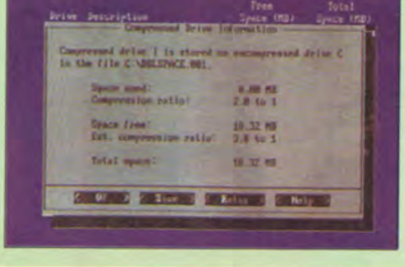
ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ AMIGA

Η Commodore έκανε για ακόμα μια φορά μείωση της τιμής των Amiga 1200 και 4000 θέλοντας να αυξήσει τις πωλήσεις της, αν και αυτές σύμφωνα με την σχετική ανακοίνωση έχουν πάει πολύ καλά. Κατέβασε λοιπόν την τιμή της 1200 κατά 100 λίρες Αγγλίας και της 4000 κατά 367.32 λίρες. Ετσι, οι τιμή της 1200 έχει φτάσει στις 299 λίρες και της 4000 στις 1.099 λίρες. Οι πωλήσεις της Amiga 1200 έχουν φτάσει τα 100.000 κομμάτια, αλλά στόχος της Commodore είναι 250.000. Θεωρητικά (γιατί με την αγορά των υπολογιστών δεν ξέρει κανείς τι γίνεται), ήταν μια καλή κίνηση τουλάχιστον για την Amiga 4000, από την στιγμή που ένας 486 PC κοστίζει γύρω στις 1500 λίρες. Η τιμή της 4000 πλησιάζει αυτή την τιμή και ίσως της δώσει τις πωλήσεις που αξίζει για τις δυνατότητες της.



ΒΡΕΘΗΚΕ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟΥ DOUBLESPACE (DOS 6.0)

Υστερα από αναφορές πολλών εταιρειών που έχουν σκοπό να ελέγχουν λειτουργικά προγράμματα όπως το Dos 6.0 και γενικά όλα τα upgrades και τις νέες εκδόσεις το πρόβλημα με το γνωστό συμπιεστικό Utility του Dos 6.0, που ονομάζεται Doublespace, είναι υπαρκτό και εντοπίστηκε και η πηγή του λάθους του. Οπως ίσως γνωρίζετε πολλές φορές ο σκληρός σας δίσκος αν έχετε χρησιμοποιήσει σε αυτόν το Doublespace για να "διπλασιάσετε" την χωρητικότητα του, κάνει ορισμένες φορές ανεξήγητα crash και "κολλάει" το σύστημα. Το πρόβλημα εντοπίζετε στην νέα ρουτίνα της εντολής FORMAT για το Dos 6.0 που ξεμαρκάρει τα bad tracks από την επιφάνεια των δίσκων. Οταν όμως λειτουργεί το Doublespace και ελέγξει για bad tracks δεν αγνοεί την λειτουργία της εντολής FORMAT με αποτέλεσμα να "βλέπει", να αναγνωρίζει τα χαλασμάνα tracks του δίσκου και έτσι να σταματάει την λειτουργία του συστήματος. Ηδη ορισμένες εταιρείες όπως η CKMEDIA κάνουν έλεγχους σε κάποια νέα προϊόντα που θέλουν να κυκκλοφορήσουν και συγκεκριμένα σε κάποια drives που θα ελέγχουν αυτή την κακή λειτουργία, την ασυμβατότητα των δύο ρουτινών και λύνει το πρόβλημα. Περισσότερες πληροφορίες για κάποιο τέτοιο προϊόν μόλις μάθουμε νεότερα με κάποια αν'αλογη ανταπόκριση.



ΤΟ CNN ΔΙΔΑΣΚΕΙ ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



Η επέκταση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και υπηρεσιών του CNN σε διεθνές επίπεδο, πέρα από τις Η.Π.Α., έγινε πρόσφατα εφικτή με το ελληνικό πρόγραμμα EnglishQuest 2000+, που έχει την δυνατότητα να τα προσαρμόζει στην γλώσσα κάθε χώρας. Σαν αποτέλεσμα, το πρόγραμμα EnglishQuest 2000+ καθιστά τα Αγγλόφωνα προγράμματα του CNN ιδανικό μέσο για εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας.

Το πρόγραμμα EnglishQuest 2000+ σχεδίασαν και ανέπτυξαν Ελληνες επιστήμονες, γλωσσολόγοι και τεχνικοί της Πληροφορικής σε συναργασία με την θυγατρική εταιρεία του CNN Turner Educational Services Inc. (TESI). Η προώθηση και διάθεση του προγράμματος σ'ολόκληρο τον κόσμο θα γίνει από το CNN International (θυγατρική του CNN και αυτή με έδρα το Λονδίνο).

Κατά την διάρκεια των ερευνών για την ανάπτυξη του EnglishQuest 2000+, οι Ελληνες σχεδιαστές του και το CNN έδωσαν απόλυτη προτεραιότητα στην ολοκλήρωση της Ελληνικής έκδοσης του συστήματος, με αποτέλεσμα να υπάρχει σήμερα για τους Ελληνες σπουδαστές ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα διεθνών προδιαγραφών. Η ιδιαιτερότητα της Ελλάδας και οι ιστορικά μεγάλες δυνατότητες της για ποιοτική διάκριση στον τομέα της Παιδείας και της πνευματικής και επιστημονικής δημιουργίας, έχουν αναγνωριστεί στην πράξη από το CNN, δεδομένου ότι "η Ελλάδα είναι η μόνη χώρα στον κόσμο στην οποία το CNN φτάνει σε κάθε σπίτι" (Ted Turner, Μάϊος 1992). Γι'αυτό τον λόγο, η χώρα μας σήμερα έχει άριστες προοπτικές διεθνούς προβολής και διάκρισης της σαν πρότυπο σε πολλά εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία το CNN προγραμματίζει να αναπτύξει και να προωθήσει παγκοσμίως στο άμεσο μέλλον.

Οπως ανακοίνωσε το CNN τον περασμένο Μάρτιο στις Η.Π.Α. (26/3/93), οι Ελληνες τηλεθεατές και σπουδαστές από αυτό τον μήνα θα μπορούν να παρακολουθούν και να αναλύουν τις ειδήσεις του CNN σε οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, μέσω του προγράμματος EnglishQuest 2000+.

Ειδικότερα, οι σπουδαστές των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων στην χώρα μας (Πανεπιστήμια, Λύκεια, σχολεία ξένων γλωσσών κτλ.) μπορούν να χρησιμοποιούν το EnglishQuest 2000+ για εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας από αυτούσια κείμενα των ειδήσεων του CNN: Με το EnglishQuest 2000+, οι σπουδαστές-χρήστες παρακολουθούν σε οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, ταυτόχρονα με τα ειδησεογραφικά κείμενα στην Αγγλική, την μετάφραση τους στην Ελληνική, το λεξιλόγιο, τους ιδιωματισμούς, τη γραμματική τους ανάλυση και εννοιολογικές συσχετίσεις των κειμένων σε ακαριαίο χρόνο-δέκατα του δευτερολέπτου- σύμφωνα με τα προσωπικά ενδιαφέροντα τους. Παράλληλα, ο υπολογιστής προβάλλει επιλεγμένα video ειδήσεων του CNN, προφέρει με φυσική ανθρώπινη φωνή (Digitised voice) τις λέξεις και φράσεις στην Αγγλική και αντίστοιχα ηχογραφεί την προφορά του σπουδαστή για συγκριτική αξιολόγηση.

Το EnglishQuest 2000+ θα μεταφράζει και θα αναλύει γλωσσολογικά την τηλεοπτική εκπομπή "CNN Nwesroom", που μεταδίδεται καθημερινά στην Ελλάδα στις 10:45 π.μ. χωρίς διαφημίσεις, και επίσης την εκπαιδευτική σειρά ειδησεογραφικών εκπομπών "CNN:Year In Review". Τα δύο αυτά εκπαιδευτικά τηλεοπτικά προγράμματα του CNN είναι σχεδιασμένα με ειδικές προδιαγραφές για την διδασκαλία και την εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας.

Είναι αξιοσημείωτο ότι στις Η.Π.Α., τα εκπαιδευτικά προγράμματα του CNN χρησιμοποιούνται σε 27.000 εκπαιδευτικά ιδρύματα (44% επί συνόλου 61.000 εκπαιδευτικών ιδρυμάτων στις Η.Π.Α.) για την διδασκαλία μαθημάτων της Οικονομολογίας, Κοινωνιολογίας, της Πολιτικής Επιστήμης, της Λογοτεχνίας, της Τεχνολιγίας και του Περιβάλλοντος και επίσης της Αγγλικής σαν ξένης γλώσσας. Η τηλεοπτική εκπομπή "CNN Newsroom" συνδιάζει με μια πλούσια βιβλιοθήκη εκπαιδευτικών βιντεοκασετών και προγραμμάτων Η/Υ και με συνεχή μετάδοση μέσω δικτύου ηλεκτρονικών υπολογιστών ειδικών βοηθημάτων για τον καθηγητή και τον σπουδαστή.

Ηδη το CNN, παράγγειλε από τους Ελληνες σχεδιαστές του και την Ισπανική έκδοση του συστήματος, για on-line μετάδοση και επεξεργασία των ειδήσεων του CNN από τον Ιανουάριο του 1994 σε Ισπανόφωνες χώρες και σε εκπαιδευτικά ιδρύματα των Η.Π.Α. με ισπανόφωνους μαθητές. Μετά την ολοκλήρωση της ισπανόφωνης έκδοσης του αυτό το χρόνο, θα προχωρήσει με ταχύτατους ρυθμούς η έκδοση του EnglishQuest 2000+ και σε άλλες γλώσσες με χρηματοδότηση του CNN και των συνεργαζόμενων εταιρειών, με τις οποίες το CNN έχει ήδη αρχίσει τις σχετικές διαπραγματεύσεις και έναν ευρύτερο κύκλο ενημερώσεων σε διεθνές επίπεδο για την έα Ελληνική τεχνολογία.

Οσον αφορά την συγκριτική του θέση στην Διεθνή Αγορά, το EnglishQuest 2000+ αποτελεί την πρώτη σε παγκόσμιο επίπεδο εφαρμογή τεχνολογίας αιχμής στην Εκπαίδευση με μορφή ολοκληρωμένου προϊόντος μαζικής κατανάλωσης (CD ROM), που αξιοποιεί την τεχνολογία των πολυμέσων (multimedia) της Πληροφορικής στα πλαίσια της Δορυφορικής τηλεόρασης. Με το πρόγραμμα EnglishQuest 2000+ καθιερώνονται νέες προδιαγραφές για τα εποπτικά μέσα και τις μεθόδους διδασκαλίας, με πρώτη εφαρμογή στην εκμάθηση των ξένων γλωσσών.

Πρωταρχικός στόχος των σχεδιαστων του EnglishQuest 2000+ αυτό το χρόνο είναι η εγκατάσταση του προγράμματος σε μεγάλο αριθμό εκπαιδευτικών ιδρυμάτων στην Ελλάδα και την Κύπρο. Τα ιδρύματα αυτά θα οριστούν εξουσιοδοτημένοι τοπικοί αντιπρόσωποι για όλα τα εκπαιδευτικά προγράμματα ειδησεογραφικού περιεχομένου του CNN (TURNER MULTIMEDIA) και θα συνδεθούν σε ένα δίκτυο Η/Υ, που θα εξελιχθεί, σε συνδιασμό με το αντίστοιχο εκπαιδευτικό δίκτυο του CNN στις Η.Π.Α., σε διεθνές πρότυπο χρησιμοποίησης της τεχνολογίας πολυμέσων στην Εκπαίδευση.

Το κόστος σπουσών για τους σπουδαστές φροντηστηριακών προγραμμάτων ή εναλλακτικά, ιδιαιτέρων μαθημάτων -διδασκαλία με καθηγητή και εντατική χρήση υπολογιστή- αναλύεται με κάθε λεπτομέρεια στο ενημερωτικό φυλλάδιο "Δίδακτρα, EnglishQuest 2000+" που μπορείτε να παραλάβετε μαζί με το αναλυτικό έντυπο "TURNER MULTIMEDIA" του CNN από το εξουσιοδοτημένο φροντηστήριο της περιοχής σας. Για πληροφορίες EnglishQuest 2000+ Multimedia Labs, Αμερικής 20, 10671 Αθήνα, τηλ. 6450408, fax 6450411.

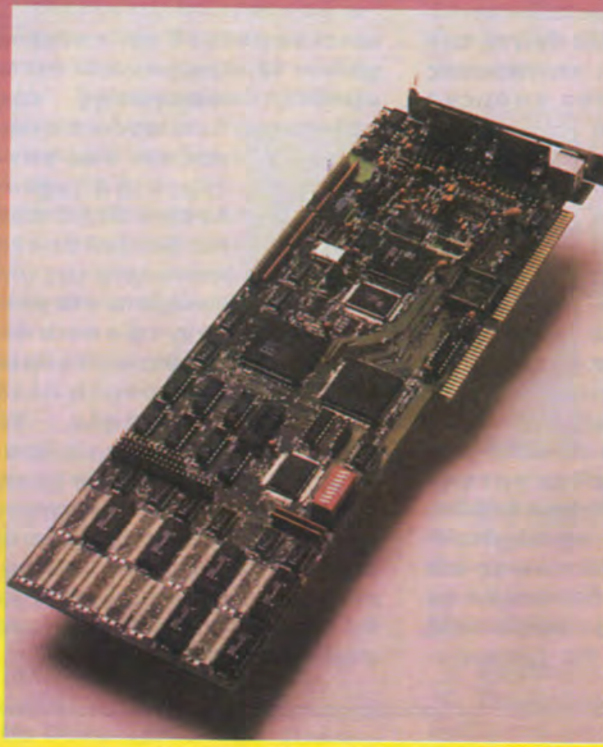
ΝΕΟ ΜΟΝΤΕΛΟ CD-ROM



Διαθέσιμο σε μια αδύνατη και μετακινούμενη θήκη ή σαν κύβος, το Venturer CD-ROM Drive ανταποκρίνεται στα πρότυπα του ISO 9660/High Sierra standard και είναι συμβατό με τα modes 1 και 2 του CD-ROM. Ενας μηχανισμός στο πάνω μέρος του νηχανήματος ελευθερώνει το μπροστινό μέρος της μονάδας και μας απελευθερώνει ένα hi-fi CD player control panel για να παίζετε μουσική χωρίς να υπάρχει software για το PC σας.

Το Venturer έχει επίσης την δυνατότητα να συνδεθεί και σε παράλληλη θύρα για να μπορεί να υπάρχει αν χρειαστεί και notebook compatibility. Είναι απόλυτα συμβατό με τα MS-DOS Multimedia προγράμματα. Η συχνότητα μεταφοράς δεδομένων είναι 150 KBps και ο μέσος access χρόνος είναι 800 ms. Το drive αυτό που έχει και ένα 2352-byte buffer μπορεί να διαβάσει CDs των 12 και 8 cm. Και η τιμή του; 179$. Για πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την εταιρεία στην διεύθυνση: North-East Microcomputer. Ltd., Markham, Ontario, Canada, (416) 513-6800 και fax (416) 513-6802.

ΚΑΡΤΑ VIDEO ΓΙΑ WINDOWS



Η νέα 24bit full motion video κάρτα κατασκευασμένη από την VideoSurge είναι συμβατή με τα Windows 3.1 και σας επιτρέπει να διαλέξετε ανάμεσα στα συστήματα NTSC, SECAM και PAL. Το νέο σύστημα Super-VHS υπάρχει αλλά σαν option. Μπορείτε να διαβαθμίσετε την εικόνα που παίρνετε από το video, να την ζουμάρετε και να επιλέξετε αν θέλετε να την βλέπετε μέσα από window. Αν διαλέξετε την τελευταία επιλογή μπορείτε να κάνετε real time panning και framing και να δείτε μόνο ένα κομμάτι του video. Η κάρτα υποστηρίζει αναλύση Super-VGA μέχρι 1024X768 pixels.

Μπορεί να σώσει εικόνες με μορφή γραφικών αρχείων όπως Bitmap, PCX, Targa και TIFF. Μπορείτε επίσης να ελέγξετε ο ίδιος τα 3 sets από stereo inputs, το καθένα με volume, bass, tremble και balance control. Η τιμή της είναι 995$ και με την υποδοχή για S-VHS 1095$. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την: Aitech International, Milpitas, CA, (800) 882-8184 ή (408) 946-3291.

NEWS

ΦΗΜΕΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΝΕΑ AMIGA

Οι φήμες οργιάζουν για την παραγωγή μιας καινούριας Amiga μέσα στον επόμενο χρόνο. Σύμφωνα με αυτές τις φήμες που κυκλοφορούν σε όλα τα διεθνή δίκτυα πληροφοριών, η Commodore ετοιμάζει την Amiga 5000 με ένα 68060 CPU επεξεργαστή και δύο 68040 για να διαχειρίζονται τον ήχο και την οθόνη. Η Commodore βέβαια, διέψευσε αυτές τις πληροφορίες αν και ανακοίνωσε ότι υπάρχει μια πιθανότητα να αρχίσουν την δημιουργία ενός μοντέλου που θα χρησιμοποιεί τον 68060 τον επόμενο χρόνο. Το σίγουρο είναι ότι οι ομάδες παραγωγής της Commodore ετοιμάζουν ένα επεξεργαστή τεχνολογίας RISC που θα δουλεύει στα καινούρια της μηχανήματα στο μέλλον, τα οποία θα έχουν καινούριο Workbench αλλά παράλληλα θα μπορούν να δουλέψουν και με τα Windows NT. Οι λεπτομέρειες ανήκουν στο μέλλον και αν αυτές οι φήμες βγούν αληθινές σίγουρα η αγορά των υπολογιστών θα αποκτησει για ακόμα μια φορά νέο ενδιαφέρον.

ΤΟ TOP 10 ΤΩΝ AMIGA USERS ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ

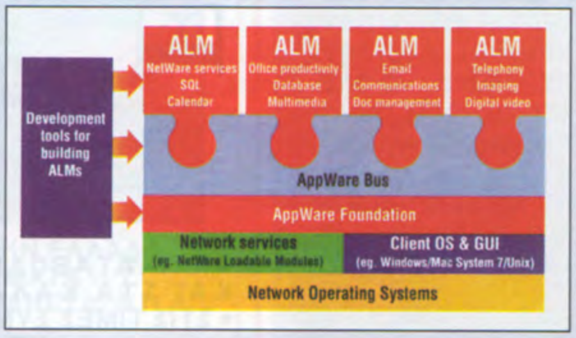
Σίγουρα αυτό το Top 10 έχει πολύ ενδιαφέρον αφού βλέπουμε τις πωλήσεις των games στην καρδιά των υπολογιστών στην Ευρώπη. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1) Flashback
2) Championship Manager 93
3) Desert Strike
4) Graham Gooch Cricket
5) A-Train
6) Reach For The Skies
7) Sensible Soccer 92/93
8) Premier Manager
9) Body Blows
10) The Chaos Engine

Καταπληκτικό, δεν νομίζετε;

Η NOVELL ΚΑΙ Η APPLE ΣΥΜΜΑΧΟΥΝ ΕΝΑΝΤΙΟΝ MICROSOFT

Αυτό και αν είναι είδηση! Η Novell μαζί με την Apple συμμάχησαν μαζί και με μικρότερες εταιρείες, για να αντιμετωπίσουν την Microsoft που έχει αρχίσει να επεκτείνεται σε πολλούς χώρους του software και σε χώρους που πάντα κυριαρχούσε. Το πρόγραμμα της Novell συγκεκριμένα, το AppWare αποτελεί το πρώτο που θα κυκλοφορήσει και το οποίο θα βρίσκεται σε ένα ενδιάμεσο στάδιο ανάμεσα στο λειτουργικό σύστημα και τις εφαρμογές για αυτό, ενώ παράλληλα παρέχει σε ένα DPI δυνατότητες και λειτουργικά προγράμματα για network. Επίσης, υπάρχουν σε εξέλιξη για να βγουν στην παραγωγή στο άμεσο μέλλον τα εξής θαυμαστά: AppWare Loadable Modules (ALMs) και AppWare Bus, μια ποικιλία από modules που μπορεί να φορτώσει ο υπολογιστής που έχουν κάποιες ομοιότητες με τα Windows Applets που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι χρήστες για να τα ενώσουν με άλλα applications μέσα από ένα visual 5GE. Το AppWare Bus παρέχει και το ανάλογο interface



για να γίνει η ανάλογη σύνδεση με τον υπολογιστή και να μπορέσει να λειτουργήσει το πρόγραμμα. Οπως βλέπουμε, η συνεργασία των δύο εταιρειών επεκετείνεται και στον χώρο του hardware πέρα από τα προγράμματα. Ετσι, ουσιαστικά υποβοηθούν τον χρήστη σε όλα τα στοιχεία που χρειάζεται για να δουλέψει όπως πρέπει με κάποιο πρόγραμμα της εταιρείας και να έχει τα μέγιστα δυνατά αποτελέσματα. Ολα τα προηγούμενα θα κυκλοφορήσουν στην αγορά αυτό το μήνα σύμφωνα με την σχετική ανακοίνωση των εταιρειών. Τα ALMs έχουν ήδη βρει υποστήριξη από αρκετές εταιρείες όπως η Wordperfect που θα τα υποστηρίξει με την δημιουργία ενός επεξεργαστή κειμένου στο άμεσο μέλλον και από εταιρείες όπως οι Powersoft και Easel, γνωστές στον Ευρωπαϊκό χώρο για την δουλειά τους. Στο επίπεδο του Desktop η Apple θα παρέχει αρκετή ευκολία με τα compound documents που θα περνούν μέσα από το AppWare Bus με την αρχιτεκτονική που έχει κατασκευάσει για τα OpenDoc. Μέσα από το λειτουργικό σύστημα, η Apple υπόσχεται ότι θα παρέχει τις δυνατότητες και την ευκολία του OLE 2.0. Το OpenDoc για όσους δεν γνωρίζουν προσφέρει ένα μηχανισμό για να συνεργάζονται κείμενα, γραφικά, video clips και άλλα δυαδικά αντικείμενα με εφαρμογές στο περιβάλλον των Windows, Macintosh, OS/2 και στο περίφημο Unix. Για το συγκεκριμένο πρόγραμμα η Apple έχει ήδη λάβει υποστήριξη από την Wordperfect με την βοήθεια της Novell, από την IBM και από την Borland.

ΔΙΕΘΝΗ ΒΡΑΒΕΙΑ ZIFF-DAVIS

Για δεύτερη συνεχή χρονιά όλοι οι Ευρωπαίοι κατασκευαστές Software συναντήθηκαν στις Κάννες για την παραλαβή των Βραβείων Ziff-Davis European Software Excellence Awards. Τα αποτελέσματα είχαν φοβερό ενδιαφέρον, αν και ήταν αναμενόμενα. Σας δίνουμε λοιπόν και εμείς με την σειρά μας τους νικητές, έτσι απλά σαν φόρο τιμής στους κατασκευαστές τέτοιων προγραμμάτων που κάνουν τον υπολογιστή μας τόσο χρήσιμο...

Τεχνική Αρτιότητα: Paradox for Windows της Borland International με επιλαχόντες τα OS/2 2.0 της IBM Personal Software και Lotus Ami Pro 3.0 for Windows της Lotus Development.

Αρτιότητα στην χρήση: Lotus Improv 2.0 της Lotus Development με επιλαχόντες τα Dashboard for Windows της Hewlett-Packard και Lotus Freelance Graphics for Windows και Lotus Development Timeline for Windows 1.0 της Symantec.

Εκπαίδευση: PC Globe 5.0 της PC Globe με επιλαχόντες τα Berlitz Think & Talk Series της Hyperglot Software, WinLogo for DOS της Idea I+D S.A. και The Animals! της Nathan Logiciels & Longman.

Κατανάλωσης: Lotus Organizer 1.0 for Windows με επιλαχόντες τα Video Director της Gold Disk, Microsoft Money της Microsoft Europe και AutoRoute Express for Windows της NextBase.

Γλώσσες Προγραμματισμού: Visual C++ for Windows της Microsoft Europe με επιλαχόντες τα Borland C++ 3.1 της Borland International, Borland Pascal with Objects 7.0 της Borland International και Visual Basic 2.0 της Microsoft Europe.

Επικοινωνίες: Laplink V της Traveling Software με επιλαχόντες τα ProComm Plus της Datastorm Technologies, RenCom Plus της Dorec και Trio DataFAX της Trio Information Systems.

Εφαρμογές Network: LANtastic Network Operating System-Starter Kit της Artisoft Europe με επιλαχόντες τα Parc Manager της PC Galaxy, Windows for Workgroups της Microsoft Europe και The Norton pcAnywhere LAN 4.5 της Symantec.

Publishing: Ventura Publisher 4.1 της Ventura Software με επιλαχόντες τα OmniPage Professional της Caere Corporation and Softmart και Timeworks Publisher 3.0 for Windows της GST Software Products.

Desktop & Environment: OS/2 2.0 της IBM Personal Software Products Europe με επιλαχόντες τα NewWave 4.1 της Hewlett-Packard, Windows for Workgroups της microsoft Europe και The Norton Desktop for Windows της Symantec.

Γραφικά: Wordperfect Presentations 2.0 for DOS της Wordperfect Europe με επιλαχόντες τα Ashlar Vellum 3D της Ashlar Icorporated and Vellum software GmbH, CorelDRAW 3.0 της Corel Corporation και Picture Publisher της Micrografx.

Utilities: Stacker 3.0 της Stac Electronics με επιλαχόντες τα Dashboard for Windows της Hewlett-Packard, PKZip 2.0 της PK Ware and AB Soft και The Norton Utilities 7.0 της Symantec.

Databases: Paradox for Windows της Borland International με επιλαχόντες τα Approach 2.0 for Windows της Approach Software. Filemaker Pro 2.0 for Windows της Claris Inernational και Access for Windows της Microsoft Europe.

Spreadsheets: Lotus Improv 2.0 for Windows της Lotus Development με επιλαχόντες τα Quattro Pro for Windows της Borland International, Excel 4.0 for Windows της Microsoft Europe και TM/1 Perspectives-Spreadsheet Connector της United Information Technologies.

Text management: Lotus Ami Pro 3.0 for Windows με επιλαχόντες τα OmniPage Professional της Caere Corporation ans Softmart, Word for Windows 2.0 της Microsoft Europe και WordPerfect 5.2 for Windows της WordPerfect Europe.

Καλύτερο Αγγλικό προϊόν: Superbase 2.0 της Software Publishing Corporation με επιλαχόντες τα MapBase της NextBase και Dr.Solomon's Anti-Virus Toolkit for Windows της S&S International.

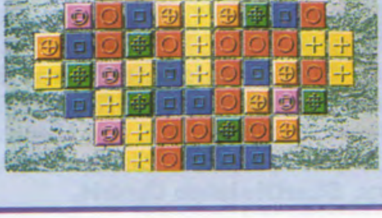
Καλύτερο Γαλλικό προϊόν: Parc Manager-PC Galaxy της Apsylog με επιλαχόντα το DocMan της Epilog Bureau Magique Nathan Logiciels.

Καλύτερο Γερμανικό προϊόν: CCP Desktop 2.0 της CCP Development GmbH με επιλαχόντες τα GRIPS Draw Business 1.5 της ίδιας εταιρείας και StarDraw 2.0 της StarDivision GmbH.

PREVIEWS

TESSERAE

Από την Gametek μας έρχεται αυτό το παιχνίδι που είναι πραγματικά δύσκολο να περιγραφεί. Η φωτογραφία που το συνοδεύει σίγουρα βοηθάει αρκετά. Αν και οπτικά δεν μοιάζει τίποτα περισσότερο από ένα επίπεδο παιχνίδι πάνω σε κάποιον πίνακα, από εθιστικότητα πλησιάζει το Tetris και όποιος παίξει για λίγο μαζί του δεν θα μπορεί να ξεφύγει ύστερα για πολύ καιρό. Είναι μία πρόκληση για κάθε μυαλό, ένα puzzle παιχνίδι λογικής και στρατηγικής. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε τρία επίπεδα δυσκολίας και 9 διαφορετικούς πίνακες. Το τελικό πλάνο είναι αυτο του Shanghai. Πρέπει να εξαφανίσετε όλα τα τουβλάκια μέχρι να μείνει μόνο ένα και αυτό με όσο το δυνατόν λιγότερες κινήσεις. Οπως μπορείτε να δείτε υπάρχει ορισμένος αριθμός από τουβλάκια που έχουν ποικίλα χρώματα και σχήματα πάνω τους και εσείς πρέπει να τα συνδιάζετε σωστά. Καλή επιτυχία στο παιχνίδι λοιπόν που θα εμφανιστεί σε PC για αρχή και θα υπάρχει εκτός από την έκδοση για Dos και μία για Windows όπου θα μπορείτε να παίζετε με την ανάλυση.

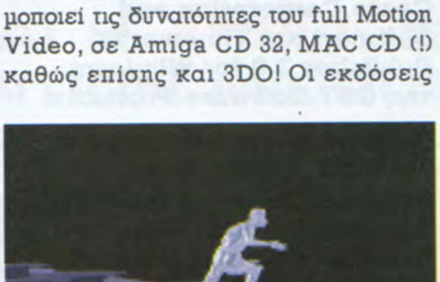




THE LOWNMOWER MAN

Εχουμε γράψει πολλά κατά καιρούς γι΄ αυτό το πρόγραμμα. Σ΄ αυτό το preview έχουμε την CD έκδοση των υπολογιστών. Και από τα πρώτα δείγματα που έχουμε είναι το εντυπωσιακότερο κομμάτι software μέχρι στιγμής σε CD και μέχρι την Ανοιξη του 94 θα έχουμε το πρόγραμμα έτοιμο όχι μόνο σε PC CD rom αλλά και σε CDI όπου θα χρησιμοποιεί τις δυνατότητες του full Motion Video, σε Amiga CD 32, MAC CD (!) καθώς επίσης και 3DO! Οι εκδόσεις





για CD συνεχίζουν από εκεί που τελείωσε η πρώτη ταινία και έχουν σενάρια εντελώς ελεύθερα. Για να ενδυναμωθεί η ατμόσφαιρα εμφανίζονται συχνά ολοκληρα κομμάτια από την ταινία, υπενθυμίζοντας ταυτόχρονα ότι αυτό είναι το Lownmower man! Οταν πρωτοείδαμε την εισαγωγή του παιχνιδιού ήταν σα να βλέπαμε τα κομμάτια της ταινίας αφού τα γραφικά ήταν τόσο πλούσια και το animation τόσο ομαλό που έμοιαζε αδύνατο ακόμα και για κώδικα μηχανής... αλλά τελικά ήταν. Τα κεντρικά sprites είχαν τέτοιο μέγεθος που γέμιζαν ολόκληρη την οθόνη και μοιάζουν σα να είναι ψηφιοποιημένα αντεικείμενα ή ακόμα καλύτερα πραγματικοί άνθρωποι! Ομως δεν είναι έτσι. Ολα είναι φτιαγμένα από τα χέρια των καλλιτεχνών και των προγραμματιστών και δεν θα χρειαστούν παρά μερικά μόνο δευτερόλεπτα για να μεταφερθείτε στην virtual πραγματικότητά τους!





ZOOL 2



Το ZOOL ήταν μία απο τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Gremlin και ήταν φυσιολογικό να δούμε την συνέχειά του. Το πρώτο πράγμα που θα παρατηρήσετε είναι μερικές αλλαγές στην λεπτομέρια του σχεδιασμού του Zool που του δίνει περισσότερη ομορφιά και χάρη αλλά και κάποια στοιχεία που οι προγραμματιστές προσθέσανε στον χαρακτήρα του και τον κάνανε ακόμα πιο "μούρη". Εκτός από τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του που έχουν εμπλουτιστεί υπάρχουν και πολλές νέες κινήσεις καθώς και γκριμάτσες που κάνει ανάλογα με την περίπτωση. Η Gremlin ήθελε να αλλάξει εντελώς το στήσιμο του παιχνιδιού και γι'αυτό αποφάσισε να αλλάξει και την προγραμματιστική ομάδα που θα δούλευε πάνω σ'αυτό (έτσι λέει η ίδια, μπορεί να μαλώσανε και για τα λεφτά βέβαια!). Ετσι υπάρχουν 9 επιπεδα τα οποία είναι στην κυριολεξία ΤΕΡΑΣΤΙΑ. Αυτά περιλαμβάνουν ονομαστικά και αμετάφραστα τα εξής: Swan Lake, Blueberry Hill, Tooting Common (για όσους δεν γνωρίζουν είναι ένα φημισμένο μέρος στην Αγγλία), Mount Ices, Snake Pass... τα υπόλοιπα ονόματα δεν έχουν αποφασιστεί αφού το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα υπό κατασκευή. Κάθε επίπεδο θα έχει την δική του ομάδα κακών ανάλογα με τρο όνομα του μέρους που βρίσκεστε. Υπάρχουν πολλά μυστικά γύρω από το παιχνίδι που δεν θα σας αποκαλύψουμε ακόμα όπως ο Zoon, ο δικέφαλος σκύλος που συνοδεύει τον Zool στο ταξίδι του και το...



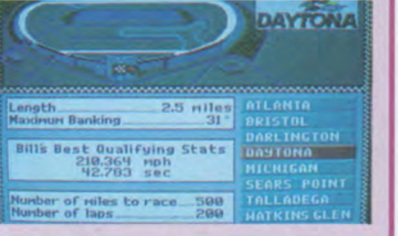
AMERICAN GLADIATORS

για PC



Να ένα παιχνίδι διαφορετικό από τα άλλα και παρολο που είχε εμφανιστεί εδώ και χρόνια στις κονσόλες μόλις τώρα κάνει την εμφάνισή του στους υπολογιστές. Για PC εμφανίζεται αυτές τις μέρες ενώ δεν γνωρίζομε τίποτα για σχέδια έκ-δοσης σε άλλα μηχα-νήματα. Πριν προχω-ρήσω να πω ότι στο USER έχουμε τις δικές μας μον ομά-χους, τις δύο DTP-ίστριες που έχουν τα παρατσούκλια Blaze και Gold. Μπορεί αυτό να μην τους αρέσει αλλά αρέσει σε μας! Το παιχνίδι για όποιον έχει παρα-κολουθήσει την τηλε-οπτική σειρά απ'όπου πήρε και το όνομά του περιλαμβάνει τα ίδια "αγωνίσματα" και πρέπει να παίξετε ενάντια στους αντι-πάλους που ελέγχει ο υπολογιστής. Αν διαλέξετε να παίξετε όμως εναντίον κάποιου φίλου σας τότε η οθόνη χωρίζεται στα δύο. Δεν θα μπούμε σε λεπτομέριες πάνω στο παιχνίδι στα previews αλλά θα υπενθυμίσουμε οτι υπάρχουν και τα 7 αγωνίσματα που βλέπετε στο τηλεοπτικό παιχνίδι. Τα γραφικά όμως και ο ήχος θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα αφού τα μεν πρώτα όπως μπορείτε να δείτε κι εσείς μόλις ξεπερνούν το μέτριο ενώ τα εφφέ είναι κάτω από το 50%. Το gameplay είναι καλύτερο αλλά θα δούμε στο review μας σύντομα.

NASCAR CHALLENGE



Αυτή είναι μια διασταύρωση ανάμεσα στο Indy Heat και σε κανονικό αγώνα διάλυσης αυτοκινήτων. Τα γραφικά είναι filled vectors και σε γενικές γραμμές ο νικητής τα παίρνει όλα. Υπάρχουν πάνω από 12 πραγματικές πίστες για να δοκιμαστούν οι ικανότητές σας. Ευτυχώς μπορείτε να δοκιμάσετε τις πίστες πριν αγωνιστείτε σ'αυτές για να βελτιωθείτε ή... να το σκάσετε αν δείτε οτι δενε ίσαστε αρκετά καλος. Η δράση είναι γρήγορη και φρενίρης και θυμίζει κάτι από το Days of thunder αλλά σε πολύ γρήγορο μηχάνημα. Ακόμα ο χειρισμός είναι πολύ καλύτερος και η ανανέωση της οθόνης πολύ ταχύτερη ακόμα και στα αργά μηχανήματα. Ακόμα με τα λεφτά που κερδίζετε μετά από κάθε σας νίκη μπορείτε να κάνετε το αυτοκίνητό σας ακόμα ταχύτερο, να αλλάξετε λάστιχα, αναρτγήσεις και να το κάνετε πιο αεροδυναμικό. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχουν κανόνες σ'αυτούς τους αγώνες και μπορείτε να τρακάρετε τους άλλους όπως θέλετε ή να τους κλείνετε τοβν δρόμο προς τέρψη των θεατών αλλά αν τα κάνετε αυτά πολύ συχνά σίγουρα θα βρεθείτε διαλυμένος πάνω στον τοίχο. Μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν άνθρωπο παίκτες αλλά και τα αυτοκίνητα που ελέγχονται από τον υπολογιστή είναι έξυπνα. Εκτός από την κανονική οπτική υπάρχει και μια που σας επιτρέπει να βλέπετε την πίστα από ψηλά. Και αυτό το παιχνίδι θα εμφανιστεί στην αρχή για PC και μετά για Amiga και Mac.

FISHER PRICE



Αυτό δεν είναι παιχνίδι. Είναι ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα από την Gametek σε συνεργασία με μία από τις μεγαλύτερες κατασκευάστριες παιχνιδιών στις ΗΠΑ. Θα είναι προγράμματα γεμμάτα με μουσική, ήχους και χρώματα και θα είναι σε πολλές από τις γλώσσες που μιλιούνται σε ολόκληρο τον κόσμο επιτρέποντας έτσι σε παιδια σχολικής και προσχολικης ηλικίας να γνωρίσουν τον θαυμάσιο κόσμο των τρισδιάστατων σχημάτων και του περιβάλλοντος που αυτά δημιουργούν είτε είναι φάρμες με ζώα είτε αυτοκινητόδρομοι και θα μπορούν να πηγαίνουν σε τράπεζες, μαγαζιά και να έρχονται σε επαφή με το περιβάλλον αυτο και τα αντικείμενά του αλλά και τους χαρακτήρες που υπάρχουν εκεί. Στην τελική του έκδοση το πρόγραμμα θα περιλαμβάνει και ψηφιοποιημένες φωνές.

3D POOL

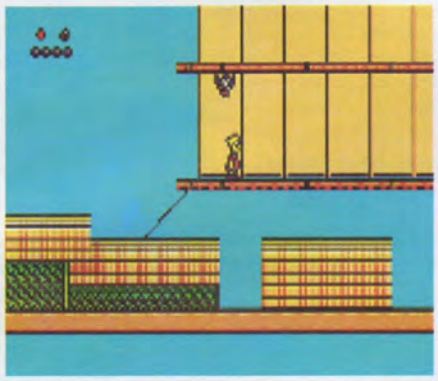
Πώς βελτιώνεις το καλύτερο παιχνίδι μπιλιάρδου; Ο Archer Mclean που είχε κατασκευάσει το τέλειο Jimmy White's Snooker το κατάφερε και αυτό. Βέβαια τώρα η οθόνη δράσης είναι λίγο μικρότερη (κατά ένα τρίτο περίπου) και υπάρχουν λιγότερες μπάλες αλλά η ουσία του πράγματος είναι η ίδια, πρέπει να βρείτε την σωστή τρύπα. Η εξωτερική εμφάνιση του παιχνιδιού μοιάζει πολύ με εκείνη του Snooker. Θα υπάρχουν επίσης 20 αντίπαλοι που θα ελέγχονται από τον υπολογιστή για να δούμε αν θα τα καταφέρετε εναντίον τους, ο ένας καλύτερος από τον άλλο, και αυτό σημαίνει πρακτικά ότι υπάρχουν 20 επίπεδα δυσκολίας. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα διπλού μεταξύ δύο ανθρώπων καθώς και η πρακτική εξάσκηση. Στα πρωταθλήματα θα μπορούν να παίρνουν μέρος μέχρι και 8 παίκτες. Αν μάλιστα υπάρχουν εκεί και παίκτες ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή τότε να είσαστε σίγουροι ότι ποτέ δεν θα βρείτε την ίδια ποικιλία παικτών ξανά μπροστά σας. Ακόμα μια σημαντική λεπτομέρια είναι ότι μπορείτε να σώσετε παιχνίδια ενώ βρίσκεστε σε τουρνουά και να κάνετε save σε εντυπωσιακές βολές.

YO! JOE!

Ο,τι καλύτερο εμφανίστηκε τον τελευταίο καιρό στα platform, μιλώντας πάντοτε για υπολογιστές. Βέβαια τα έχουμε δει σχεδόν όλα σ'αυτό τον τομέα αλλά δεν πειράζει. Το παιχνίδι παίζει διπλό και οι ήρωες έχουν και στυλ και σεξ απίλ! Τα γραφικά (που δεν βλέπετε γιατί αποφασίσαμε ότι δεν υπήρχε χώρος για τέτοιες πολυτέλειες) είναι γυαλιστερά και όλα κινούνται γρήγορα. Στο background βλέπετε τον ουρανό με τις άπειρες αποχρώσεις που δημιουργεί ο copper και για όλα αυτά δεν χρειάζεστε περισσότερο από 1 Mbyte μνήμης και καλή παρέα.

BART VS THE WORLD

Πάλι ο Bart και η παρέα του από την τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων. Θα χρειαστεί να ταξιδέψει σε 4 μέρη του κόσμου: Κίνα, Βορειο Πόλο, Αίγυπτο και Hollywood. Είναι ένα platform 18 επιπέδων με πολλαπλό scrolling και στατικές οθόνες για τα υποπαιχνίδια που περιλαμβάνει. Ενα μέρος του παιχνιδιού περιλαμβάνει την αποστολή να βοηθήσει τον φίλο του τον κλόουν Krusty μαζεύοντας τα αντικείμενα που αυτός έχει χάσει. Αυτό επιβάλει πολλά σωστά άλματα από τον ήρωά μας αλλά θα πρέπει ακόμα να πετάει βόμβες και να αποφεύγει κακούς και παγίδες. Ομως δεν είσαστε παντελώς μόνοι. Σε κάθε επίπεδο κάποιο μέλος της αξιοθρήνητης οικογένειάς σας θα είναι εκεί για να σας βοηθήσει. Ο Homer, η Maggie, η Marge, η Lisa θα κάνουν όλοι την εμφανισή τους. Τα υποπαιχνίδια παιριλαμβάνουν μηχανές μονόχειρες ληστές, οθόνες puzzle όπου πρέπει να βάλετε τα κομμάτια στην σωστή τους σειρά, κουίζ όπου πρέπει να απαντάτε για ολόκληρη την οικογένεια simpson και άλλα πολλά όπου κάθε επιτυχία σας δίνει και από μία έξτρα ζωή.





DANGER ZONE

Το παιχνίδι μοιάζει με έναν πετσοκομένο εξομοιωτή πτήσης. Ξεκινάτε από την κατάταξή σας στην σχολή και πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με την επιτυχία του να γίνετε ένας Top Gun πιλότος. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από μπόλικες ενδιάμεσες animated σκηνές που δίνουν στον παίκτη τα βασικά για τις αποστολές του. Εκτός από την δυσκολία αυτών των αποστολών και τους εχθρούς έχετε να αντιμετωπίσετε τους υπόλοιπους 12 της τάξης σας και να συγκεντρώσετε μεγαλύτερους βαθμούς από δαύτους. Ξεκινάτε από τα πιο εύκολα στα πιο δύσκολα από αποστολές όπου μόλις απογειώνεστε και προσγειώνεστε μέχρι να καταρίπτετε αντιπάλους στην αρχή εικονικούς και μετά πραγματικούς. Μετά, αν καταφέρετε και προχωρήσετε θα ταξιδέψετε σε ολόκληρο τον κόσμο όπου θα σας ζητηθεί να πάτε εκεί που κανένας άλλος δεν τολμάει να πάει. Οπως σε όλους τους εξομοιωτές πλέον ο ήρωας βλέπει την δράση μέσα από το πιλοτήριο και πρέπει να χρησιμοποιείτε τα διάφορα όργανα με ακρίβεια αν θέλετε να κάνετε αυτο το πράγμα να πετάει με ασφάλεια. Για εξομοιωτής θα είναι αρκετά φθηνό και πιστεύουμε ότι θα αρέσει σε πολλούς που δεν συμπαθούν τους βαρείς και ασήκωτους εξομοιωτές της Microprose.





ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ
BRIAN FARGO, ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΗΣ INTERPLAY

USER: Η Interplay ετοιμάζεται να γιορτάσει την 10η επέτειο από την ίδρυσή της. Ποιές είναι οι μεγαλύτερες αλλαγές που είδατε στον χώρο της βιομηχανίας υπολογιστών;

BRIAN: Τα πράγματα έχουν εξελιχθεί από την μία κεντρική ομάδα σε ένα μεγάλο σύνολο από υπαλλήλους. Εκεί που αρχικά θα δούλευε ένα άτομο πάνω σε μία ιδέα υπάρχουν εξειδικευμένα άτομα το καθένα για έναν τομέα του παιχνιδιού. Αυτό ισχύει για την Interplay όσο και για την βιομηχανία παιχνιδιών γενικότερα. Τότε ένα άτομο θα σκεφτόταν το παιχνιδι, θα το προγραμμάτιζε, ακόμα μπορεί να έκανε και τα γραφικά ίσως και την μουσική. Ετσι ίσως να μην υπήρχαν καθόλου ηχητικά εφφέ στο πρόγραμα. τώρα πια αυτό το μοντέλο κατασκευής προγραμμάτων δεν υπάρχει και αν το συναντησετε πουθενά θα είναι σπάνιο και περιστασιακό, όπως για παράδειγμα ήταν το Tetris σαν παράδειγμα παιχνιδιού που το σκέφτηκε και το ολοκλήρωσε ένας μόνο άνθρωπος. Αυτή είναι και η μεγαλύτερη αλλαγή.



U: Πώς μπλεχτηκες στην αγορά των υπολογιστών και είσαι ακόμα ενεργά αναμεμειγμένος με τον προγραμματισμό παιχνιδιών;

B: Οχι δεν ανακατεύομαι με προγραμματισμό πλέον. Παίζω βέβαια παιχνίδια ακόμα άλλων ανθρώπων. Προσωπικά παράγω ένα με δύο το πολύ παιχνιδια κάθε χρόνο και τώρα ενδιαφέρρομαι για το stone Keep. Την τελευταία φορά ήταν το battlechess αλλά μόνο σαν παραγωγός.

U: Υπάρχει κάποιος ιδιαίτερος λόγος που εσείς οι ίδιοι δημιουργήσατε γραφεία στην Βρετανία;

B: Νομίζω ότι το απλό γεγονός πως κανείς δεν μπορεί να διακινήσει και να κυκλοφορήσει τίτλους καλύτερα από κάποιον που αγαπά κι ενδιαφέρεται για τα παιχνίδια όπως εμείς είναι ο βασικός λόγος. Κανείς δεν μπορεί να κάνει καλύτερη δουλειά με τα προϊόντα μας από εμάς τους ίδιους και έτσι είναι λογικό να ανοίξουμε γραφεία στην Βρετανία για να είμαστε σίγουροι ότι τα πράγματα θα γίνουν όπως ακριβώς και στις ΗΠΑ. Είναι επίσης μέρος της Interplay και έχουν την ίδια αγάπη για τα προϊόντα της και θα συνεχίσουν να τα διαθέτουν σε όλο τον κόσμο.

U: Τώρα ανακατεύεστε με πολλά φορμάτ υπολογιστών και κονσολών. Πιστεύεις ότι υπάρχει κάποιο μηχάνημα που να κυριαρχεί ή προσπαθείτε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι που θα εμφαινιστεί σε όσο το δυνατόν περισσότερα φορμάτ.

B: Προσπαθούμε να σχεδιάζουμε παιχνίδια τα οποία να φτάνουν τα συστήματα στα όριά τους. Οταν το καταφέρουμε αυτό προχωράμε στο επόμενο μηχάνημα. Θα έχουμε για παράδειγμα παιχνίδια τα οποία θα εμφανιστούν σε Super NES και όχι σε PC αλλά και το αντίθετο. Το ίδιο θα γίνει με την νέα σειρά μηχανημάτων όπως το 3DO και τα CD ROM. Δεν έχω καμία ιδιαίτερη προτίμηση σε κάποιο μηχάνημα για το οποίο εργαζόμαστε. Αν αισθάνομαι σοβαρός θα παίξω κάτι στο PC και αν θέλω περισσότερη διασκέδαση θα παίξω ένα παιχνίδι σε κονσόλα.

U: Πόσο εύκολο ήταν να πάρετε την άδεια για να χρησιμοποιήσετε τον τίτλο του Star Trek και ποια παρέμβαση -αν υπήρξε καθόλου- είχατε στην δουλειά σας από τους ιδιοκτήτες του ονόματος; Πήρατε σενάρια από την τηλεοπτική επιτυχία του Star Trek ή από τον κινηματογράφο;

B: Ηταν πάρα πολύ δύσκολο να πάρουμε την άδεια για το όνομα. Στην πράξη τα καταφέραμε μέσω της Konami. Στην αρχή η Paramount δεν μας μίλαγε καθόλου. Η Konami είχε την άδεια για το όνομα και έτσι πήγαμε και σ'αυτήν. Είπαμε ότι μας αρέσει η ιδέα να κάνουμε ένα παιχνίδι βασισμένο στην σειρά και ζητήσαμε να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα για το NES και για την Konami, απλά σαν προγραμματιστική ομάδα. Κάναμε καταπληκτική δουλειά στην κονσόλα και μετά πήγαμε στην Paramount και τους είπαμε, κοιτάξτε ειμαστε καλοί προγραμματιστές, είχατε δύο επιτυχίες με εμάς και θέλουμε τώρα να συνεργαστούμε. Ετσι δέχτηκαν. Στο πρώτο Star Trek το πραγματικό παιχνίδι δεν ήταν βασισμένο σε κανένα επεισόδιο αλλά προσπαθήσαμε να συμπεριλάβουμε την ουσία της σειράς. Μερικοί αποκάλεσαν το πρόγραμμά μας σαν έναν εξομοιωτή του Star Trek και γι'αυτό τελικά τα παιχνίδια είναι γραμμένα σα να βλέπετε επεισόδια. Τελειώνει το ένα και συνεχίζετε να παίζετε στο επόμενο. Πήραμε και μερικά από την σειρά και στηρίξαμε τα δικά μας πάνω τους αλλά αυτή είναι μια πολύ φευγαλέα σχέση ανάμεσά τους. Πάντως δεν είμασταν οι πρώτοι που προσπάθησαν να μεταφέρουν το Star Trek σε υπολογιστή. Η Paramount ειχε δώσει την άδεια στους Simon και Schuster, ένα άλλο μέρος της Paramount αλλά οι προσπάθειές τους ήταν αποτυχημένες όπότε ένα κορυφαίο software house πήγε στην εταιρία αλλά εκείνοι πίστευαν ότι η βιομηχανία παιχνιδιών για υπολογιστές δεν θα καταφέρει τίποτα! Η μεγάλη διαφορά ανάμεσα σ'αυτούς και σ'εμάς ήταν η ποιότητα. Εμείς είχαμε συλλάβη την ουσία που έκανε το σόου επιτυχία και δεν στηριχτήκαμε στο όνομα, γράψαμε ένα καλό παιχνίδι.



U: Οσο περνάει ο καιρός τόσο προωθήστε στο CD. Πιστεύετε οτι αυτός είναι ο κύριος πρωταγωνιστής της δεκαετίας του '90.

B: Απόλυτα. Είτε αυτό θα είναι το CD είτε το laser Disk, θα υπάρξει κάποιο μαζικό μέσο αποθήκευσης. Πιστεύω οτι η ιδέα του να διαβάζεις το κείμενο ενός παιχνιδιού στην τηλεόραση δεν είναι ενθουσιώδης. Θέλουν να βλέπουν και να ακούν σε οπτικά γραφικά και μόνο μέσω αυτής της τεχνολογίας μπορούμε να προχωρήσουμε. Με αυτή την ποσότητα μπορούμε να βάλουμε περισότερο αίσθημα σε ένα παιχνίδι και να προκαλέσουμε μεγαλύτερη

U: Βλέποντας το 3DO ποια πλευρά του μηχανήματος σε ενθουσιάζει περισσότερο και περιμένεις πολλά παιχνίδια για αυτό το format;

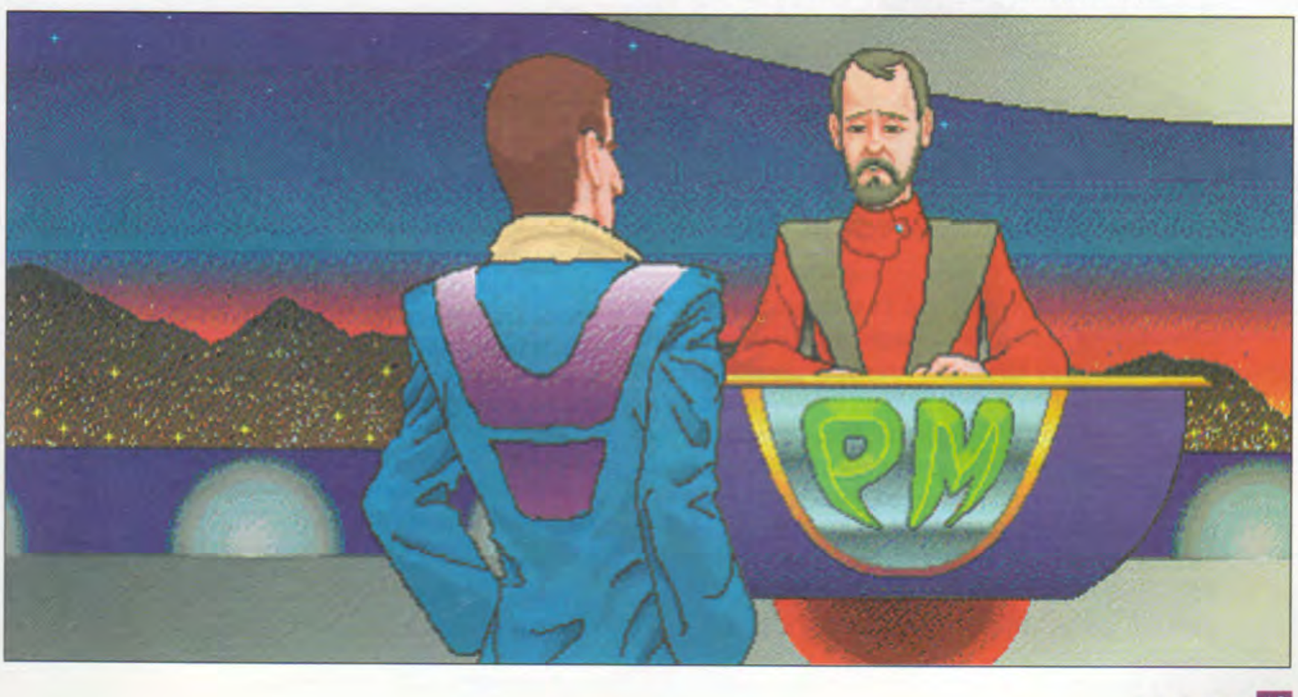
B: Ελπίζω ότι αυτό το μηχάνημα θα είναι πραγματικό multimedia και θα βρει οικιακή χρήση. Ελπίζουμε επίσης ότι άνθρωποι που νωρίτερα δεν είχαν σχέση με υπολογιστές τώρα θα το δοκιμάσουν σαν κάτι νέο και συναρπαστικό και έτσι θα καθιερωθεί σαν ένα στάνταρ μηχάνημα για κάθε σπίτι.

U: Πόσοι άνθρωποι -προγραμματιστές/καλιτέχνες δουλεύουν αυτή τη στιγμή για την Interplay. Θα δημιουργήσετε προγραμματιστικές ομάδες σε Ευρώπη και Αγγλία;

B: Εχουμε 65 άτομα να δουλεύουν αυτή τη στιγμή για μας εδώ, στα γραφεία μας στην Καλιφόρνια. Τα σχέδιά μας δεν περιλαμβάνουν ακόμα προγραμματιστικές ομάδες σε Ευρώπη και Αγγλία αλλά φαντάζομαι ότι κάποια μέρα θα γίνει κι αυτό.

U: Δουλεύετε με ξεχωριστές ομάδες πάνω σε κάθε φορμάτ ή τα ρίχνετε όλα σε κάθε προσπάθεια;

B: Χρησιμοποιούμε μερικές φορές και εφεδρικές ομάδες αλλά συνήθως εκμεταλλευόμαστε τις εξειδικευμένες μας ομάδες. Εχουμε μια video game ομάδα και μία για υπολογιστές. Η ψυχολογία της μεταφοράς ενός προγράμματος από τον υπολογιστή στην κονσόλα είναι εντελώς διαφορετική.



GAMETEK

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ **KELLY SUMMER**



ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είχε κάποια σχέση η αποχώρησή σου από την Commodore με την Gametek;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ο λόγος για τον οποίο άφησα την Commodore ήταν ότι η ευκαιρία που μου πρόσφερε η Gametek δεν εμφανίζεται παρά μία μόνο φορά στην ζωή σου! Το να μπορείς να ξεκινάς μια εταιρία από το μηδέν και να την διαπλάθεις σα να ήταν δική σου αλλά με την υποστήριξη ενός πολύ ισχυρού συνεργάτη ήταν πολύ προκλητική για να την χάσω. Η βιομηχανία κατασκευής software έχει ξεφύγει ήδη από τα πρώτα της στάδια και πιστεύω ότι σε καμιά 20αριά μήνες θα γίνει εντελώς εμπορική και διαφημιστική επιχείρηση. Ολα όσα είχα μάθει στην Commodore θα με φέρουν σε καλή θέση στην Gametek. Πιστεύω οτι η Gametek μπορεί να γίνει η ολοκληρωμένη εταιρία. Δεν θα ειδικευτούμε σε κανένα είδος παιχνιδιού αλλά θέλουμε να είμαστε η εταιρία που θα κάνει τα πάντα από εξομοιωτές μέχρι εκπαιδευτικά προγράμματα. Οχι μόνο θα κυκλοφορήσουμε παιχνίδια σε PC και Mac αλλά σε 3DO και όποιο άλλο format υπάρχει.

Ε: Εχετε προηγούμενη εμπειρία στην έκδοση παιχνιδιών; Αν ναι ποια, αν όχι, έχει κάποια σημασία;

Α: Προσωπικά δεν έχω εμπειρία στην έκδοση παιχνιδιών, αν και στην Commodore μία από τις βασικές μου εργασίες για αρκετό καιρό ήταν να βάζω τα

πακέτα τους μαζί οπως τα Cartoon Clasics και έτσι ήμουν αρκετά κοντά στην κοινότητα του Software για πολλά χρόνια.

Ε: Μπορείς να μας δώσεις έναν λόγο για τον οποίο η Gametek ξεκίνησε στην Ευρώπη, αφού τα περισσότερα από τα παιχνίδια τους κυκλοφορούσαν με μεγάλη επιτυχία μέσω τρίτων εταιριών όπως η Mirage;

Α: Ο λόγος για τον οποίο η Gametek συνεστήθη στην Ευρώπη είναι ότι είχαμε μια μεγάλη επιτυχία στις ΗΠΑ και ήμασταν επίσης αρκετά επιτυχημένοι μέσω τρίτων εταιριών και στην Ευρώπη. Απλώς αισθανθήκαμε ότι ήταν καιρός να αυξήσουμε την δράση μας σε ολόκληρο τον κόσμο και όχι μόνο στις ΗΠΑ.

Ε: Βλέπετε τους υπολογιστές και τις κονσόλες ισοδύναμα ή μπορείτε να δείτε το ρεύμα να πηγαίνει προς τις κονσόλες;

Α: Οσαναφορά την Gametek οι κονσόλες και οι υπολογιστές είναι ισάξιοι και είμαστε δεσμευμένοι και στις δύο αγορές και όπως ξέρετε κυκλοφορούμε προγράμματα για PC, MAC, Amiga και θα συνεχίσουμε έτσι καθώς πιστεύουμε ότι είναι μια πολύ ζωντανή αγορά αλλά φανερά δεν ξεχνάμε την μεγάλη ευκαιρία μας με την Nintendo και την SEGA. Σαν εκδότες που έχουν στην διάθεσή τους κάποιο τίτλο θέλουμε να τον χρησιμοποιούμε σε όσο το δυνατόν περισσότερα format γίνεται όσο αυτά είναι ακόμα ζωτικά. Η Gametek βλέπει τον εαυτό της σαν έναν ολοκληρωμένο εκδότη. Αρκεί να ρίξετε μια ματιά στο PC για να δείτε ότι ακόμα είναι ένα μηχάνημα σε εξέλιξη και μας περιμένουν μερικές συναρπαστικές στιγμές. Αυτή η αγορά έχει πολύ δρόμο μπροστά της να διανύσει αν και θα αλλάξει. Ειλικρινά πιστεύω ότι η αγορά βρίσκεται στην αρχή της και δεν μένει στο ίδιο σημείο.

Ε: Ξεκινάτε με πάρα πολλές κυκλοφορίες. Δεν ανησυχείτε μήπως το παρακάνετε;

Α: Οπως σωστά επισημάνατε ξεκινάμε με ένα γεμάτο πρόγραμμα με πολλές κυκλοφορίες μέχρι τα Χριστούγεννα αλλά για την Gametek έχει μεγάλη σημασία τα προϊόντα που είναι ήδη έτοιμα να κυκλοφορήσουν αμέσως. Τα παιχνίδια δενε ίναι σαν το καλό κρασί και δεν ωριμάζουν με τον καιρό!

Ε: Αν μπορούσες να μαντέψεις θα έλεγες ότι το 3DO είναι το επόμενο στάδιο εξέλιξης και σε ενθουσιάζει σαν μηχάνημα;

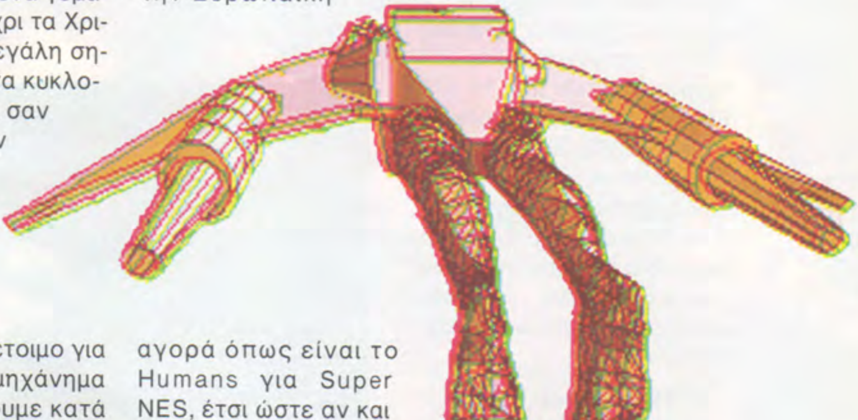
Α: Σχετικά με το 3DO έχουμε ένα προϊόν έτοιμο για κυκλοφορία και μέχρι την στιγμή που το μηχάνημα θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη, πιστεύουμε κατά τον Απρίλιο του '94, θα έχουμε πιθανότατα δύο ή και τρία. Ειναι σημαντικό από την πλευρά των εκδοτών να υποστηρίζουμε τους κατασκευαστές όπως ένα από τα παλιά μου αφεντικά στην Commodore θα έλεγε, "το hardware είναι μια πολύ ακριβή περιπέτεια εκτός κι αν υποστηρίζεται από software", και αυτο είναι κάτι που εμείς θα κάνουμε σίγουρα για το 3DO. Καθήσαμε όλοι κάτω την προηγούμενη εβδομάδα να κοιτάξουμε όλες τις μηχανές και να καταλάβουμε τι πρόκειται να γίνει και καταλήξαμε στο να υποστηρίξουμε αυτές που ήδη κυκλοφορούν και εκείνες που έρχονται. Αν ήξερα ποια θα είναι η μηχανή που θα επικρατήσει θα γινόμουν ένας πλούσιος άνθρωπος. Υπάρχουν πολλές εταιρίες τριγύρω που περιμένουν να συμβούν πρώτα μερικά γεγονότα. Είναι σίγουρο ότι τα CD μηχανήματα θα είναι η βασική "πλατφόρμα" σε λίγο. Σίγουρα το PC αυξάνεται με δραματικούς ρυθμούς και οι Mac ακολουθούν. Η δύναμη όμως πίσω από το 3DO είναι μεγάλη και αυτή πιστεύω θα ειναι η κύρια επιρροή στο '94.

Ε: Ποια είναι η άποψή σου για το AMIGA 32 CD;

Α: Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι μπορούμε να εμφανίσουμε προγράμματα για αυτό το format στην αγορά αλλά δεν έχουμε πειστεί ότι είναι ακόμα βιώσιμο. Το ίδιο το μηχάνημα είναι το καλύτερο στην αγορά αλλά το πρόβλημα είναι ότι ο κόσμος είναι μικρός και κακός! Απλά και μόνο επειδή έχεις το καλύτερο μηχάνημα στην αγορά δεν σημαίνει ότι είσαι και μεγάλος παίκτης. Αν δεν έχεις τα χρήματα να υποστηρίξεις ένα μηχάνημα δεν έχει σχεδόν καμία σημασία πόσο καλό είναι αυτό. Η Nintendo και η SEGA ξοδεύουν εκατομύρια σε διαφήμιση και αυτό αποδίδει, τα μηχανήματά τους δεν είναι δα και αριστουργήματα. Η Commodore δεν είναι το ίδιο καλή σ'αυτά τα πράγματα γι'αυτό ας ελπίσουμε να τα καταφέρει αυτή τη φορά.

Ε: Θα έχει η Gametek Ευρώπης ξεχωριστή υπόσταση, ανεξάρτητη από την Αμερικάνικη, με την δική σας πολιτική, πλάνα/κυκλοφορίες, κτλ;

Α: Η Gametek Ευρώπης δεν έχει να εκδόσει παιχνιδια που οι Αμερικάνοι έχουν ήδη κυκλοφορήσει όπως για παράδειγμα το American Gladiators για SNES ενώ από την άλλη θα κυκλοφορήσουμε παιχνίδια μόνο για την Ευρωπαϊκή



αγορά όπως είναι το Humans για Super NES, έτσι ώστε αν και τα περισσότερα από τα προϊόντα μας να κυκλοφορούν σε ολόκληρο τον κόσμο, έχουμε πρώτιστη υποχρέωση να θυμώμαστε ότι η Ευρωπαϊκή αγορά προτιμάει διαφορετικά προγράμματα κατά περίπτωση από την αμερικάνικη και το αντίστροφο.





Προγραμματίζοντας το LOWNMOWER MAN

Ε: Υπάρχουν σχέδια για δημιουργία παιχνιδιών στην Βρετανία;

Α: Αυτή τη στιγμή χρησιμοποιούμε έναν ορισμένο αριθμό κατασκευαστών στην Βρετανία για προϊόντα όπως το Humans, Pinball Breams κτλ αλλά σκοπεύουμε να έχουμε το δικό μας εσωτερικό γκρουπ προγραμματιστών και ψάχνουμε για τα κατάλληλα άτομα να το διευθύνουν. Η εσωτερική αυτή προγραμματιστική ομάδα θα επικεντωθεί στα CD μηχανήματα. Δεν χρειάζεται κατ'ανάγκη να μένουν μέσα στα γραφεία μας (!), μπορεί να είναι μίλια μακριά αλλά θα δουλεύουν αποκλειστικά για την Gametek.

Ε: Μερικοί από τους τίτλους σας είναι από άλλα software houses. Θα συνεχίσετε να ψάχνετε και να μετατρέπετε παιχνίδια άλλων εταιριών για τα απαιτούμενα format;

Α: Οπως βλέπετε μεταφέρουμε επιτυχημένα παιχνίδια υπολογιστών όπως το Pinball Dreams σε κονσόλες. Είναι πρόθεσή μας να συνεχίσουμε να το κάνουμε αυτό όπου χρειάζεται και τουλάχιστον τα 2/3 των εκδόσεών μας το '94 θα είναι επιτυχίες υπολογιστών του '93. Δεν χρειάζεται πάντοτε να κάνεις από την αρχή τα ίδια πραγματα. Δεν λέω ότι όλα τα καλά παιχνίδια των υπολογιστών γίνονται καλά console games αλλά μερικά τα καταφέρνουν.

Ε: Η Imagitec, μία από τις μεγαλύτερες παραγωγούς software της Βρετανίας, έχει γράψει ένα σωρό παιχνίδια για την Gametek. Θα συνεχίσει έτσι;

Α: Η Imagitek έχει συνεργαστεί πολύ κοντά στην Gametek και πιστεύουμε ότι έτσι θα πρέπει να συνεχίσουμε. Είμαι σίγουρος ότι θα δείτε περισσότερα παιχνίδια της Gametek από αυτή την εταιρία αλλά θα προτιμούσα να μην συγκεκριμενοποιήσω προς το παρόν τα προϊόντα.

Ε: Κάποια σκέψη πάνω στο CDI;

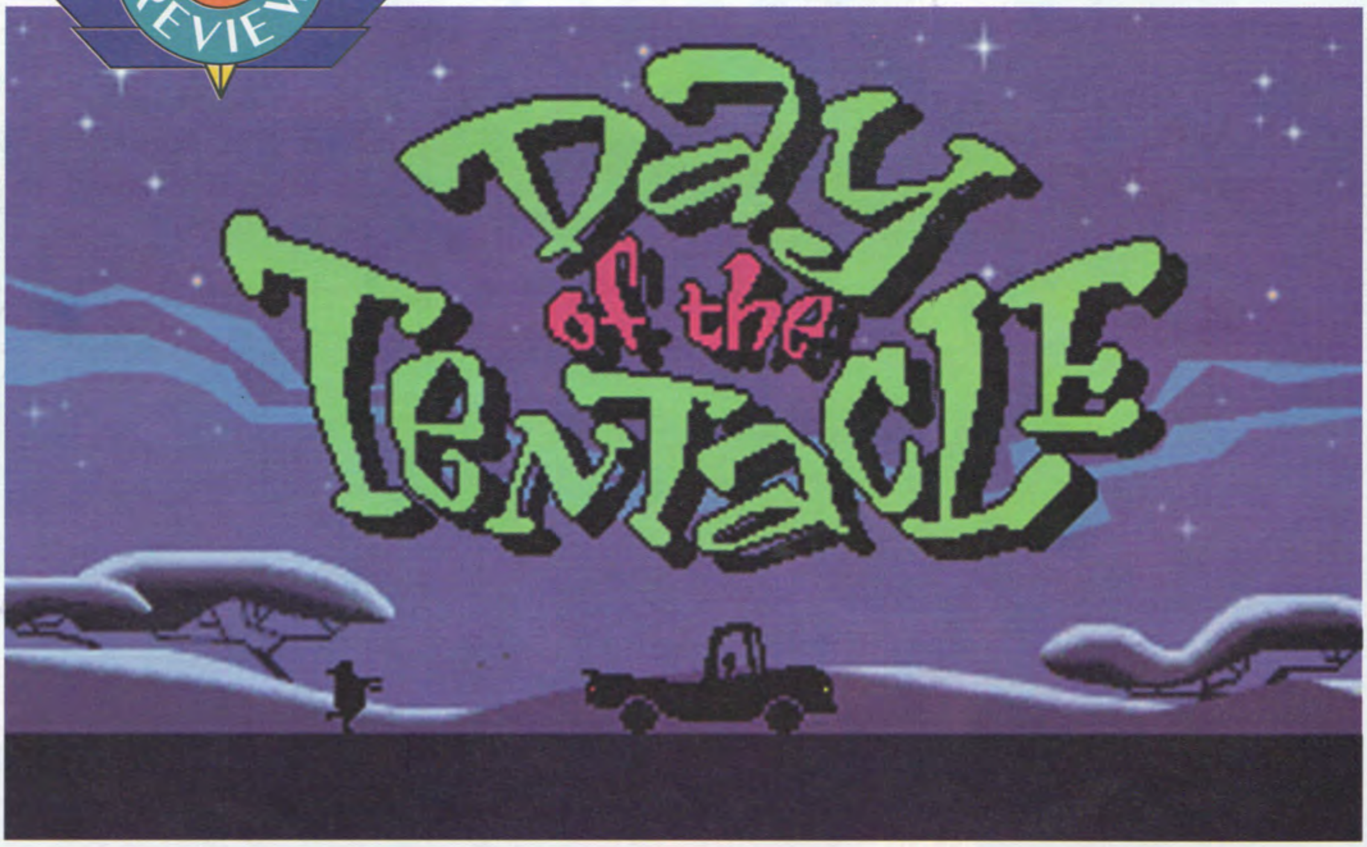
Α: Η προσωπική μου άποψη για το CDI είναι ότι άργησε πολύ να βγει στην αγορά αλλά σε μερικά σημεία μοιάζει να κερδίζει έδαφος και σαν εταιρεία εξειδικευμένη πάνω σε προϊόντα για CD η Gametek θα παρακολουθεί από κοντά το CDI.

Ε: Τέλος ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι;

Α: Είτε το πιστεύετε είτε όχι είναι το Humans. Το είχα πρωτοπαίξει στο τηλεπαιχνίδι του Games Master πολύ πριν ακούσω για την Gametek και πριν κερδίσει το Golden Joystick!




STRIKE
COMMANDER
TM
PC HOME:
“Δεν υπάρχει τίποτα στην αγορά που να το πλησιάζει. Ο αετός επιτέλους προσγειώθηκε”.
PC REVIEW:
“Κάτι τέτοιο ανήκει στον χώρο της φαντασίας. Είναι αξιοθαύμαστα απαλλαγμένο από bugs και λάθη. Το Strike Commander κατάφερε πραγματικά να ανταποκριθεί στο όνομα που δημιούργησαν οι προκάτοχοί του.”
PC FORMAT:
“Η ORIGIN κατάφερε να παράξει ένα εκπληκτικό οπτικά δημιούργημα, έναν υπέροχο εξομοιωτή και ένα απίστευτα διασκεδαστικό παιχνίδι.”
PLAY TIME:
“Με μια λέξη: ΙΔΙΟΦΥΕΣ”
ORIGIN ®
Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι
PLOTLINE Ε.Π.Ε.
ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 3644 695 3636 550
ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



HOUSE	LUCAS ARTS
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Πριν από κάποια χρόνια η Lucas Arts Entertainment, η γνωστή εταιρία των Indiana Jones, είχε κυκλοφορήσει ένα adventure χωρίς κάποια ιδιαίτερα στοιχεία στην δημιουργία των γραφικών, αλλά με αυθόρμητο και πηγαίο χιούμορ.

Εκείνο το παιχνίδι ονομαζόταν Maniac Mansion και είχε αγαπηθεί από τους παίκτες ανά τον κόσμο εξ'αιτίας αυτού του στοιχείου που έλειπε από τα υπόλοιπα παιχνίδια της εποχής αυτής.

Ολα αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Εκείνο που έκανε όμως η Lucas ήταν να ξεθάψει το παρελθόν και να δημιουργήσει την συνέχεια του καταπληκτικού εκείνου παιχνιδιού, εκμεταλλευόμενη παράλληλα όμως και την σημερινή τεχνολογία, τις δυνατότητες των σημερινών μηχανημάτων. Φυσικά το αποτέλεσμα είναι καταπληκτικό, καθώς το νέο παιχνίδι που φέρει τον τίτλο "Day Of The Tentacle", συνδιάζει την σημερινή τεχνολογία (ουσιαστικά τα εξαίσια γραφικά και τον καταπληκτικό ήχο) με την νοσταλγία του παρελθόντος (το χιούμορ που πάντα είναι πολύ έξυπνο και καυστικό). Ολα αυτά δημιουργούν ένα σύνολο που σίγουρα θα το κάνει ένα από τα Hit της φετινής χρονιάς. Ας τα δούμε όμως ένα ένα αναλυτικότερα και τα συμπεράσματα δικά σας.

ΥΠΟΘΕΣΗ

5 χρόνια έχουν περάσει από την τελευταία επίσκεψη των τριών φίλων (του Bernard, του Hoagie και της Laverne) με τα γνωστά αποτελέσματα. Οι φίλοι λοιπόν κάθονται στο σπίτι τους απολαμβάνουν το πρωϊνό τους ξέγνοιαστοι από τα συνηθισμένα καθημερινά τους προβλήματα και ιδιαίτερα τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σαν προσωπικότητες, σαν χαρακτήρες. Η πόρτα χτυπάει και ένας περίεργος



ΓΕΝΙΚΑ

Η Lucas είναι καταξιωμένη εταιρεία που ξέρει τι θέλει το κοινό της και το προσφέρει πάντα. Ο χειρισμός δεν έχει τίποτα το δύσκολο, ίσα ίσα που διευκολύνει τον παίκτη. Τα γραφικά είναι έξυπνα και τονίζουν την ιδιαιτερότητα του κάθε χαρακτήρα. Το χιούμορ βρίσκεται παντού και σίγουρα ξυπνάει παλιές καλές αναμνήσεις (βλέπε Maniac Mansion).



αγγελιοφόρος, ένα μικρό Hamster τους φέρνει το μύνημα του τρελού καθηγητή DR. Fred ο οποίος τους καλεί για άλλη μια φορά στο σπίτι του, αυτή την φορά όμως για να τον βοηθήσουν. Υστερα από μια τρελλή πορεία προς το σπίτι που ξυπνάει ατέλειωτες αναμνήσεις τα παιδιά ανακαλύπτουν την γκάφα του τρελλού επιστήμονα που φέρνει τον κόσμο στο χείλος της καταστροφής. Οπως κάθε τρελλός επιστήμονας, έτσι και αυτός δημιούργησε μια συσκευή που κατασκευάζει ραδιενεργά απόβλητα, τα οποία έριχνε στο ποτάμι που βρισκόταν δίπλα στο σπίτι. Το πρόβλημα δημιουργήθηκε όμως όταν ένα ζευγάρι από Tentacles πήγε στο ποτάμι και το ένα από αυτά (το Purple tentacle συγκεκριμένα) διψασμένο δοκίμασε το ραδιενεργό νερό. Αμέσως άλλαξε προσωπικότητα αποκτώντας επεκτατικά σχέδια. Θέλησε αμέσως να κατακτήσει τον πλανήτη, χρησιμοποιώντας πονηριά με μέσο την πολιτική. Ετσι θα τιμωρούσε το γένος των ανθρώπων που θεωρούσε υπεύθυνο για την κατάσταση του.

Αμέσως ο καθηγητής χρησιμοποιώντας μια μηχανή μεταφοράς στον χρόνο προσπάθησε να στείλει τα παιδιά σε κάποια στιγμή στο παρελθόν για να καταστρέψουν την





μηχανή που δημιούργησε το πρόβλημα, την μηχανή παραγωγής ραδιενεργών απόβλητων. Υστερα όμως από ένα τραγικό λάθος το μόνο που καταφέρνει ο καθηγητής είναι να στείλει τον Hoagie 200 χρόνια πίσω (την εποχή της διακύρηξης της δημοκρατίας) και την Laverne 200 χρόνια στο μέλλον, ενώ ο Bernard μένει στην ίδια εποχή. Πρέπει λοιπόν ελέγχοντας τους 3 φίλους να μπορέσετε να επισκευάσετε την χρονομηχανή, να βρείτε τον τρόπο που θα δώσετε ενέργεια σε αυτήν για να επιστρέψουν όλοι στο παρόν και τέλος να μεταφερθείτε πάλι στον αρχικό σας προορισμό για να καταστρέψετε την μηχανή παραγωγής ραδιενεργών απόβλητων και να χαλάσετε τα σχέδια του Purple tentacle.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Υστερα από μια καταπληκτική εισαγωγή, ο παίκτης ήδη έχει αντιληφθεί την ποιότητα αλλά και το ύφος των γραφικών στο παιχνίδι. Κυριαρχεί ένα ύφος cartoon που φαίνεται σε όλα τα γραφικά, από τον σχεδιασμό των χαρακτήρων μέχρι το κάθε είδος αντικειμένου που θα συναντήσετε στην πορεία του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης και ένα πλήθος από εικόνες (πότε στατικές και πότε γεμάτες animation) που ποτέ δεν βαριέται ο παίκτης. Παράλληλα το στοιχείο των ίδιων περίπου χαρακτηριστικών στις χρονικές στιγμές που βρίσκονται οι παίκτες εντυπωσιάζει. Για παράδειγμα, μπορούμε να αναφέρουμε την άμαξα που βρίσκεται στην αυλή του σπιτιού την εποχή που βρίσκεται ο Hoagie που αντικαθίσταται με ένα αυτοκίνητο την εποχή που ζει ο Bernard. Το όμορφο όμως είναι ότι η άμαξα και το αυτοκίνητο διατηρούν τα ίδια στοιχεία (είναι συγκεκριμένα βρώμικα και χαλασμένα και τα δύο). Επίσης κατά την διάρκεια της μεταφοράς στον χρόνο χρησιμοποιούνται κάποιες τεχνικές animation στα background γραφικά που θυμίζουν καρτουνίστικη απόδοση των τεχνικών που χρησιμοποιούσαν σκηνοθέτες όπως ο Hitchkock για να τονίσουν τον τρόμο των ηθοποιών. Μην θεωρήσετε υπερβολή το συγκεκριμένο σχόλιο γιατί αν το παρατηρήσετε σίγουρα θα καταλάβετε την ομοιότητα. Οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιαμένοι, χωρίς βέβαια να έχει δωθεί απόλυτη ακρίβεια και έμφαση στην λεπτομέρεια, αφού άλλωστε με αυτόν τον τρόπο θα καταστρεφόταν το ύφος τους. Οι λεπτομέρειες στα γραφικά φαίνονται στα κανονικά πλάνα, όχι στα κοντινά. Εντονη είναι και η διαφορά του σχεδιασμού του κάθε χαρακτήρα που σίγουρα θέλει να τονιστεί η προσωπικότητα του καθενός. Ο Bernard είναι ο τύπος που έχει περάσει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του διαβάζοντας βιβλία, ο σπασίκλας, ο nerd σε άπταιστα Ελληνικά. Ο Hoagie είναι χοντρός, ατιμέλητος στην εμφάνιση, ενδιαφέρεται μόνο για το φαγητό και ακούει Heavy metal μουσική (όπως βέβαια και ο γράφων που έχει πολλές ομοιότητες με τον συγκεκριμένο χαρακτήρα). Τέλος η Laverne είναι το κοριτσάκι που φοβάται ακόμα και την σκιά του, η κοπέλα που είναι πολύ αδύνατη, σχεδόν άσχημη (όμορφη όμως σαν tentacle) που συνεχώς πιστεύει πως είναι άρρωστη. Το ίδιο συμβαίνει και με τους υπόλοιπους χαρακτήρες σε όλο το παιχνίδι καθώς όλοι είναι ξεχωριστοί εμφανισιακά για να διαφαίνεται η προσωπικότητά τους.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος είναι καταπληκτικός και ποτέ δεν επαναλαμβάνεται σε όλο το παιχνίδι. Κάθε δωμάτιο μάλιστα του παιχνιδιού δίνει την αφορμή για ένα ξεχωριστό μουσικό κομμάτι, κάτι που κάνει τον παίκτη να μην

βαριέται ποτέ. Ορισμένες φορές τα μουσικά θέματα που ακούγονται είναι τέτοια ώστε να τονίζουν και την συναισθηματική φόρτιση των χαρακτήρων, το συναίσθημα που νοιώθουν εκείνη την στιγμή, ένα συναίσθημα που φυσικά θέλουν να περάσουν και στον ίδιο τον παίκτη. Θυμηθείτε αυτή την παρατήρηση όταν θα έρθει η στιγμή του αποχαιρετισμού της Laverne με την μούμμια στο μέλλον προς το τέλος του παιχνιδιού. Σε όλο το παιχνίδι η μουσική είναι συνεχής αλλά μπορείτε να την χαμηλώσετε αν θέλετε χρησιμοποιώντας την ανάλογη επιλογή (αν φυσικά διαθέτετε κάποια μουσική κάρτα για να χαμηλώσετε την ένταση).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΓΡΙΦΟΙ

Κλασσικός πλέον ο χειρισμός σε αυτό το παιχνίδι, που "μυρίζει" Lucas με την πρώτη ματιά. Υπάρχουν οι κλασσικές επιλογές στο κάτω μέρος της οθόνης το οποίο είναι χωρισμένο στα δύο. Εκεί μπορείτε να επιλέξετε την ανάλογη εντολή όπου αυτή δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί από μόνη της. Τι εννοούμε με αυτό; Οταν περνάτε το ποντίκι πάνω από αντικείμενα στο πάνω μέρος της οθόνης, στο οποίο εξελίσσεται η δράση του παιχνιδιού αμέσως φωτίζονται κάποιες εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Δηλαδή, αν για παράδειγμα το ποντίκι περάσει από μια πόρτα αμέσως η εντολή Open φωτίζεται στο κάτω μερος της οθόνης. Πατώντας τώρα το δεξί κουμπί του mouse εκτελεί ο παίκτης αυτή την εντολή χωρίς να χρειαστεί να την ενεργοποιήσει από το κάτω μέρος. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με τα αντικείμενα που φαίνονται στο άλλο μισό της κάτω πλευράς της οθόνης. Μόλις πάτε το mouse πάνω από ένα αντικείμενο που έχετε στο inventory αμέσως εμφανίζεται η επιλογή use για να την συνδιάσετε με την ενέργεια που θέλετε να εκτελέσετε. Ολα αυτά κάνουν τα πράγματα πιο εύκολα για τον χρήστη, μειώνοντας στο ελάχιστο τις περιττές ενέργειες και συνεπώς το χάσιμο χρόνου. Οι διάλογοι τέλος γίνονται με κάποιες συγκεκριμένες εντολές που υπάρχουν στο κάτω μέρος της οθόνης και έχουν χρησιμοποιηθεί από την Lucas στα γνωστά σε όλους Indiana Jones.

Πέρα από τις επιλογές Load, Save που είναι πλέον συνηθισμένες υπάρχουν και ορισμένα κουμπιά στο πληκτρολόγιο που εκτελούν συγκεκριμένες ενέργειες. Υπάρχουν επιλογές για να αυξομειωθεί η ταχύτητα του κειμένου και η ένταση του ήχου. Υπάρχει πλήκτρο για να περάσετε χωρίς να δείτε τα sequences του παιχνιδιού που έχετε παρακολουθήσει και τέλος ένα πλήκτρο που περνάει το κείμενο αμέσως μόλις το διαβάσετε. Πιστεύουμε ότι ακόμα δεν υπάρχει περίπτωση να συναντήσετε πρόβλημα στο θέμα του χειρισμού σε κανένα σημείο του παιχνιδιού καθώς λείπουν τα arcade σημεία που χρησιμοποιεί γνωστή ανταγωνιστική εταιρεία (βλέπε Sierra) που κάνει το παιχνίδι να χάνει σε χρόνο και τα νεύρα των παικτών κουρέλια ορισμένες φορές. Εκείνο που κάνει τρομερή εντύπωση είναι η παρουσίαση των χαρακτήρων που τόνισα σε πολλά σημεία του άρθρου σατιρίζει είδη ανθρώπων. Οταν μάλιστα αφήσετε αυτούς τους χαρακτήρες για κάποιο χρονικό διάστημα ακίνητους στην οθόνη, αυτοί πραγματοποιούν κάποια ενέργεια χαρακτηριστική της προσωπικότητας τους. Ο Bernard κοιτάζει νευρικά γύρω γύρω και χαμογελάει στην οθόνη, ενώ άλλες φορές ξύνει το κεφάλι του, θέλοντας να υποδηλώσει το ανύσυχο του πνεύμα και την συνεχή ροή των σκέψεων που περνάει από τον βαρύ, τεράστιο εγκέφαλο του! Ο Hoagie βγάζει μέσα από το παντελόνι του ένα





cheeseburger και αρχίζει και τρώει λαίμαργα ή ρεύεται χωρίς κανένα ενδιασμό ακόμα και αν βρίσκεται μπροστά στον μέλλοντα πρόεδρο των Ηνωμένων Πολιτειών George Washington! Με αυτό φυσικά θέλει να τονίσει την πλήρη αδιαφορία του για τους πάντες και τα πάντα, την τάση του να κοιτάζει μόνο τον εαυτό του, τις συνήθειες του και την πίστη του στον καθαρό τρόπο ζωής του Rock (ο οποίος δεν είναι φυσικά Sex, Drugs and Rock'n'Roll αλλά η πλήρης αδιαφορία για όλα και για όλους). Τέλος η Laverne κοιτάζει με το τεράστιο μάτι της την οθόνη και τρώει νευρικά τα νύχια της, πράγμα που υποδηλώνει την συμπεριφορά ορισμένων ατόμων που είναι φοβερά δειλά προς οτιδήποτε βρίσκεται μπροστά στην ζωή τους. Αλλωστε πιστεύω ότι δεν είναι τυχαίο το ότι για να καταφέρει να βγει από την φυλακή η Laverne ζητάει από τον φρουρό να πάει στον γιατρό επειδή νοιώθει άσχημα. Τίποτα δεν είναι τυχαίο, τα πάντα κρύβουν ένα μύνημα που οι προγραμματιστικές ομάδες θέλουν να περάσουν στον κόσμο. Πέρα δηλαδή από το χιούμορ, το οποίο είναι σατιρικό περνάνε πάντα κάποια μυνήματα στον κόσμο. Αλλωστε αυτό είναι και το νόημα της σάτιρας, να καταγραφούν κάποιες περίεργες καταστάσεις (είτε κοινωνικές, είτε πολιτικές, είτε οτιδήποτε), κάποια προβλήματα έτσι ώστε να λυθούν, ή τουλάχιστον να ευαισθητοποιήσουν κάποιους. Πάλι στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν νομίζω ότι είναι τυχαίο το ότι το πρόβλημα που ξεκίνησε την περιπέτεια των παιδιών είναι μια μηχανή που κατασκευάζει πυρηνικά απόβλητα. Βλέπετε λοιπόν ότι τελικά όλα έχουν κάποιο νόημα και ειδικά στα adventures που απευθύνονται και σε ώριμο κοινό, είναι παιχνίδια γενικής αποδοχής.

Εχουμε λοιπόν να αντιμετωπίσουμε ένα καθαρό adventure με όλα εκείνα τα στοιχεία που το ανεβάζουν στις προτιμήσεις των παικτών παντού. Αν και σχετικά εύκολο σίγουρα θα το αγαπήσετε καθώς όλοι οι γρίφοι είναι λογικοί και δεν απαιτούν υπερβολική σκέψη που θα κάνει τους παίκτες να ξενυχτούν σε κάποια οθόνη του παιχνιδιού και δεν θα μπορούν να "ξεκωλήσουν". Υπάρχουν άπειρες ενέργειες που μπορείτε να κάνετε παράλληλα έτσι ώστε να μην σταματάει η ροή του παιχνιδιού αν δεν μπορείτε να λύσετε ένα συγκεκριμένο γρίφο. Στην συνέχεια μπορείτε να τον σκεφτείτε και να τον λύσετε χωρίς να σταματήσει η ροή αυτή. Σε κάποια στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού σίγουρα θα κατενθουσιαστούν όσοι έπαιξαν το Maniac Mansion. Μπορείτε αν θέλετε να το ξαναπαίξετε χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή που θα βρείτε σε κάποιο δωμάτιο στην σημερινή εποχή. Παλιές καλές στιγμές θα θυμηθούν λοιπόν όλοι όσοι είχαν κάποια εμπειρία με το παιχνίδι στο παρελθόν αλλά και όσοι δεν το είχαν δει σίγουρα θα έχουν την ευκαιρία να καταλάβουν τι σήμαινε για εκείνη την εποχή ένα τέτοιο adventure. Τα ίδια γραφικά με τότε, ο ίδιος ήχος, οι ίδιοι γρίφοι, τα ίδια συναισθήματα. Θα πάρετε λοιπόν και μια γεύση από το παρελθόν (όχι για να δείτε πως ήταν τα πρώτα graphic adventures και τι στοιχεία εκμεταλλεύονταν!). Σίγουρα θα το αγαπήσετε!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

αφού παρακολουθείσετε την υπόθεση μέσα από την εισαγωγή του παιχνιδιού, θα δείτε ότι προς το παρόν ελέγχετε μόνο τον Bernard. Στην πόρτα αριστερά κάντε PICK UP HELP WANTED SIGN από το παράθυρο και στην συνέχεια PICK UP FLIER από το σταντ των διαφημιστικών εντύπων. Από το τηλεφωνο πίσω από τον πάγκο, κάντε PICK UP DIME. Δίπλα στο τηλέφωνο, στο ρολόι OPEN GRANDFATHER CLOCK και στην συνέχεια WALK TO DARK PASSAGE. Παρακολου-

θείστε το πολύ όμορφο πρώτο sequence και στην συνέχεια πάλι με τον Bernard πηγαίνετε στο Bulletin Board και PICK UP PAPER. Είναι τα σχέδια της μπαταρίας που ψάχνει ο καθηγητής. Αφού περάσετε και το κλείδωμα της εταιρίας θα μπορέσετε να στείλετε τα σχέδια στον Hoagie, ο οποίος με την σειρά του πρέπει να τα δώσει στον πρόγονο του καθηγητή, τον Red Edison για να κατασκευάσει την super battery που θα ενεργοποιήσει την δική του χρονομηχανή. Τώρα πλέον μπορείτε να ελέγξετε και τον Hoagie. Κάντε κλικ στον Bernard για να αρχίσετε την εξερελυνηση του σπιτιού. WALK TO STAIRS και OPEN DOOR πίσω από τον πάγκο. Πάνω στο γραφείο PICK UP SWISS BANKBOOK, OPEN DESK DRAWER, PICK UP BOBOO-B-GONE. Τώρα OPEN PORTRAIT, και ανακαλύπτετε ένα θυσαυροφυλάκιο πίσω από αυτό. Πρέπει στην πορεία του παιχνιδιού να βρείτε τον συνδιασμό. Ανεβείτε στο πρώτο πάτωμα και μπείτε την πρώτη πόρτα. USE DIME WITH FICKLE FINGERS SLOT και κάντε PICK UP SWEATER (δεν μπορείτε να το πάρετε ακόμα). Τώρα USE TV και στην συνέχεια μόλις ακούσετε για το διαμάντι USE PHONE. Δεν μπορείτε να το αγοράσετε γιατί δεν έχετε χρήματα στον λογαριασμό της Σουηδίας. Μετά CLOSE DOOR, PICK UP KEYS, βγείτε και ανοίξτε την δεύτερη πόρτα. Εκεί θα δείτε έναν πολύ απαισιόδοξο συγγραφέα που προσπαθεί μάταια να αυτοκτονήσει. Μιλήστε του (δεν έχει σημασία τι ερωτήσεις θα επιλέξετε) για να μάθετε κάποιες πληροφορίες για την κατάσταση του. Δίπλα στην πόρτα PICK UP DISAPPEARING INK και προχωρήστε στην επόμενη πόρτα. Μιλήστε με το Green tentacle για να μάθετε πληροφορίες για το Purple tentacle που θέλει να κατακτήσει τον κόσμο. PICK UP VIDEOTAPE πάνω από το στερεοφωνικό, PUSH ON/OFF BUTTON, PUSH SPEAKER, PUSH ON/OFF BUTTON. Πηγαίνετε τώρα ακόμα έναν όροφο πάνω. Μπείτε στην πόρτα με την τρύπα και TALK TO NURSE EDNA για να πάρετε πολύ χρήσιμες πληροφορίες για την κατάσταση του επιστήμονα και κάποιο hint για να μάθετε περίπου πως θα ανοίξετε το θυσαυροφυλάκιο. PUSH EDNA για να δείτε και τις πρώτες γελοίες καταστάσεις του παιχνιδιού (αν και αποτελούν λύση στην συνέχεια). Περάστε στο απέναντι δωμάτιο και μιλήστε στον Weird Ed Edison. Δεν θυμάται τίποτα. USE DISAPPEARING INK ON STAMPS και εκείνος σας το πετάει στο κεφάλι. PICK UP STAMP, PICK UP STAMP ALBUM και ξαναμπείτε στο δωμάτιο. GIVE STAMP ALBUM TO WEIRD ED EDISON και στην συνέχεια PICK UP HAMSTER από το κλουβί. Κατεβείτε στο εισόγειο και PICK UP FAKE BARF από το πάτωμα. Ανοίξτε την διπλή πόρτα, πηγαίνετε δεξιά και μιλήστε με τον πωλητή πούρων. Οταν σας ρωτήσει αν θέλετε πούρο απαντήστε καταφατικά. Στην συνέχεια OPEN GRATE και προχωρήστε κοντα στα δόντια. Ακολουθείστε την ίδια διαδικασία μέχρι αυτά να μπουν στο grate και όταν γίνει αυτό PICK UP CHATTERING TEETH. WALK TO SWINGING DOOR και από το τραπέζι PICK UP FORK, ενώ από το Coffe maker PICK UP DECAF COFFEE, PICK UP COFFEE. Προχωρείστε στο επόμενο δωμάτιο και OPEN CABINET, PICK UP FUNEL. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με την καμινάδα και μέσα από αυτήν ανεβείτε στην στέγη και από το Flag pole PICK UP CRANK. Επιστρέψτε κάτω από την καμινάδα και πηγαίνετε στο εργαστήριο στο υπόγειο. Στον Dr. Fred USE DECAF COFFEE WITH DR. FRED και μόλις αρχίσει να υπνοβατεί, ακολουθείστε τον στο δωμάτιο με το χρηματοκιβώτιο. Μέσα βλέπετε το contract αλλά δεν μπορείτε να το πάρετε. Ανεβείτε στο δωμάτιο της Nurse Edna και αλλάξτε παίρνοντας τον Hoagie. WALK TO PATH, WALK TO INN και αποό το γραμματοκιβώτιο OPEN MAIL BOX, PICK UP LETTER. Μπείτε μέσα και από το ρολόι κατεβείτε στο υπόγειο. GIVE PLANS TO RED EDISON, PICK UP LEFT HANDED HAMMER. Ανεβείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται η Nurse Edna στην σημερινή εποχή και θα βρείτε τους 2 γιους του Red Edison που είναι καλλιτέχνες. Αφού τους μιλήσετε όταν ο ένας από αυτούς αφήσει το Hammer στο βαρέλι κάντε USE LEFT HANDED HAMMER WITH RIGHT HANDED HAMMER για να τα αλλάξετε. Παρακολουθείστε την συνέχεια και παρατηρήστε ότι το άγαλμα στην σημερινή εποχή άλλαξε. Αλλάξτε στον Bernard και κάντε πάλι PUSH NURSE EDNA. Αυτή τη φορά τα καταφέρνετε. Τώρα USE VIDEOCASSETTE ON VCR και στην καινούρια οθόνη πατήστε το EP στο τέρμα δεξιά του Video. Τώρα καθώς βλέπετε τον καθηγητή πατήστε το Record για να καταγράψετε την όλη σύλληψη του καθηγητή από τους πράκτορες αλλά και τον συνδιασμό του χρηματοκιβώτιου. Οταν τελειώσει η εγγραφή πατήστε το Rewiew για να γυρίσετε την κασέτα στην αρχή και Play στην συνέχεια για να δείτε τον συνδιασμό. Πηγαίνετε στο γραφείο και OPEN SAFE, PICK UP CONTRACT, USE STAMP ON CONTRACT. Στην συνέχεια... η περιπέτεια ανήκει σε εσάς.





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γέλιο, γέλιο, γέλιο, περιπέτεια. Τι άλλο θέλει κανείς;

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	92

GAME REVIEW

RAMPART

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC/NES
TEST	386sx/25

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



Είμαι άνθρωπος που συμπαθεί το PC. Μπορεί να μην το έχετε καταλάβει αλλά το πρώτο μου μηχάνημα ήταν ένα PC το '86. Μετά πήρα έναν CPC και ακολούθησαν και άλλα μηχανήματα. Ομως παρά την ανοχή μου απέναντι στο PC δύο γεγονότα τελευταία με είχαν κάνει να χάσω την εμπιστοσύνη μου στους συμβατούς σε ό,τι αφορά την ικανότητά τους να παίζουν παιχνίδια: οι απαιτήσεις του Strike Commander που δεν μπόρεσα να το παίξω στον 386/sx/25 μου και το Pirates Gold που ζήτησε 2 Mbyte EMS και τράβαγα τα μαλιά μου γιατί είχα ίσα ίσα 2 Mbyte συνολικής μνήμης!

Ομως το Rampart ήρθε και έσωσε την κακή γνώμη που είχα σχηματίσει για το μηχάνημά μου. Για τρεις βασικούς λόγους:

α) Είναι κάτι πολύ σπάνιο στον χώρο των συμβατών, δηλαδή μεταφορά από το γνωστό coin-op και μάλιστα από τις καλύτερες.

β) Είναι ένα παιχνίδι που παρόλο που είναι πιστό στο ηλεκτρονικό δεν χρειάζεται τεράστια ποσά μνήμης ούτε ειδικές γνώσεις πάνω στο PC. Απλά κάνετε ένα γρήγορο install στον σκληρό σας και φορτώνει πολύ γρήγορα.

γ) Υποστηρίζει, εκτός από VGA όπου τα γραφικά είναι ίδια με του coin-op, και EGA δίνοντας την ευκαιρία σε πολλούς χρήστες που δεν έχουν την VGA η οποία έχει καθιερωθεί πλέον σαν must να παίξουν ένα κλασικό παιχνίδι.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Χρειάζεται να έχετε προϋπηρεσία εκτός από το αντίστοιχο ηλεκτρονικό στα: Tetris, Rampage, Pirates (Gold ή μη), Ancient Art of War, Street Fighter 2.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσοι δεν έχουν δει το παιχνίδι στα ηλεκτρονικά πρέπει να ξέρουν ότι είναι ένα πολύ απλό strateggy/puzzle/action game όπου εσείς έχετε ένα αρχικό κάστρο με ένα τείχος γύρω του και μερικά κανόνια με τα οποία προσπαθείτε να καταστρέψετε τις ορδές των αντίπαλων πλοίων που έρχονται εναντίον σας και τις δυνάμεις εδάφους που μπορεί να αποβιβάσουν αν καταφέρουν και πλησιάσουν. Πριν την μάχη σε μια απλώς λειτουργική απεικόνιση του χώρου επιλέγετε ποιο από τα κάστρα της περιοχής θα είναι το δικό σας και πού θα βάλετε τα κανονάκια. Υστερα τα γραφικά γίνονται υπέροχα με animation και χρήση της παλλέτας της VGA (ή της EGA) για να δημιουργήσουν εφφέ όπως τα κύμματα, οι εκρήξεις στα πλοία, οι φωτιές στο κάστρο σας κτλ.



Κατευθύνετε τις βολές σας με τον κέρσορα που εμφανίζεται και η μάχη δεν διαρκεί περισσότερο από μερικά δευτερόλεπτα. Υστερα πρέπει να φτιάξετε το τείχος σας ώστε να κλείνει στεγανά το κάστρο σας, αλλιώς Game Over! Ο τρόπος με τον οποίο χτίζετε θυμίζει Tetris αφού τα κομμάτια τείχους που σας δίνονται είναι ποικίλα, δεν ταιριάζουν πάντα και πρέπει να τα περιστρέψετε!

ΓΕΝΙΚΑ

Από τα καλύτερα παιχνίδια για PC που μπορείτε να βρείτε αυτές τις μέρες στην Ελληνική αγορά. Απευθύνεται σε όλα τα είδη παικτών και ακόμα καλύτερα σε ολα τα μηχανήματα αφού δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις. Στο διπλό και τριπλό(!) που σας επιτρέπει να παίξετε με τους φίλους σας το gameplay απογειώνεται και γίνεται αριστούργημα. Αγοράστε τώρα γιατί θα εξαντληθεί!

αντοχή στο χρόνο **93%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Με 386sx/33, VGA και Ad-lib έχετε ένα ιδανικό παιχνίδι.

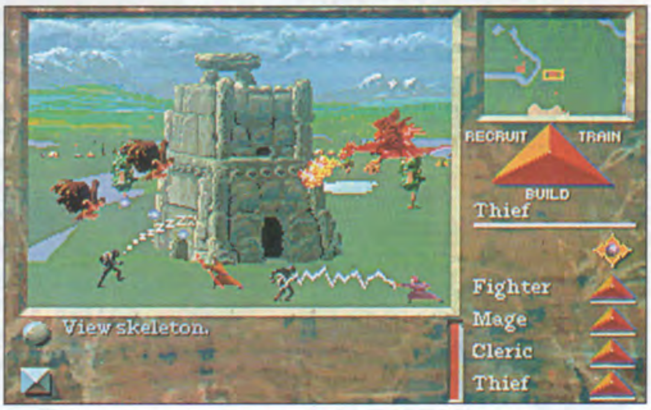
ΓΡΑΦΙΚΑ	63
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	91

STRONGHOLD

HOUSE	US GOLD
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Οι "φανς" των παιχνιδιών το τύπου populous και Powermonger που λατρεύουν τα God Simulations θα βρουν αυτό το παιχνιδι της SSI ένα από τα ομορφότερα οπτικά και πιο βαθιά παιχνίδια του ειδους εδώ και πολύ καιρό. Είναι κρίμα που μερικά από τα τελευταία παιχνιδια της SSI στο στυλ των D&D έχουν παραμεριστεί γιατί είναι πραγματικά εκπληκτικά. Εχουν περάσει ανεπιστρεπτεί οι εποχές που τα γραφικά ήταν αδύναμα και τωρα τα οπτικά του παιχνιδιού είναι στηριγμένα σε θαυμάσιες οθόνες. Μέσα στο Stronghold υπαρχουν 3d τοπία, ενδιαφέρουσα μουσικά μαζί με το καταπληκτικό παιχνίδι. Το καλό είναι ότι έχει μια επιλογή βοήθειας για κάθε του κίνηση οπότε αν κολλήσετε κάπου θα σας κάνει μια αναφορά στο τί πρέπει να κάνετε για να ξεπεράσετε το πρόβλημα. Διαφημίζεται σαν εξομοιωτής βασιλείων και πραγματικά δικαιωνει αυτόν τον χαρακτηρισμο του καθώς πρέπει να κατακτάτε, να εκπολιτίζετε και να χτίζετε νέες χώρες, να κάνετε τους ανθρώπους πλουσιότερους, να καλλιεργείτε εδάφη, να επιστρατεύετε νέα άτομα και πολλά, πολλά ακόμα από αυτά που έχει να κάνει ένας μονάρχης. Το παιχνίδι έρχεται ολοκληρωμένο με ένα συνολο κόσμων που ο καθένας τους απαιτεί ορισμένο/διαφορετικό τρόπο για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας. Στην αρχή μπορεί το να κυβερνάτε το κρατίδιό σας να φαίνεται εύκολο καθως κλικάρετε πανω σε εικονίδια με τα οποία χτιζονται κτίρια, στρατολογείτε κόσμο και ελέγχετε τους ανθρώπους σας αλλά το να επεκτείνετε την αυτοκρατωρία σας είναι δυσκολότερο. Διότι αν μεγαλώνει πολύ γρήγορα θα ξεμείνετε από φυσικούς πόρους και θα ανακαλύψετε ότι αποξενώνετε τους ανθρώπους μεταξύ τους αλλά δεν έχετε και χρήματα να αγοράσετε αγαθά και υπηρεσίες. Το στήσιμο του παιχνιδιού δινει ένα μεγάλο κεντρικό παράθυρο για ολη την δράση και στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας μικρός χάρτης που μπορεί να κινηθεί και να αποκαλύψει το τεράστιο τοπίο. Υπάρχουν επισης πάμπολλες οθόνες με στατιστικά συτοιχεία τις οποίες πρέπει οπωσδήποτε να συμβουλεύεστε αν θέλετε να χτίσετε σε κάποια από τις 5 περιοχές και το να έχεις 5 διαφορετικούς αρχηγούς χρειάζεται ηγετική προσωπικότητα. Οι αρχηγοί αυτοί που ελέγχονται από εσάς έχουν τα δικά τους χαρακτηριστικά τα οποία όμως επιρρεάζονται κατά την θέλησή σας δημιουργώντας αυτούς που σας ταιριάζουν. Υπάρχουν όλα τα γνωστά από τα RPGs, χάρισμα, αντοχή, σοφία κτλ καθώς αυτό είναι ένα D&D παιχνίδι, ας μην το ξεχνάμε. Πρέπει λοιπόν να περιμένετε τις μάχες με τα τέρατα, τα ξόρκια ενώ ταυτόχρονα χτίζετε την κοινωνία σας. Αν και ο χειρισμος σας κλείνει σε αναπόφευκα κλικαρίσματα με το mouse υπάρχουν περίεργες οπτικές γωνίες από κρυφές κάμερες που δίνουν στον παίκτη την αισθηση και αντίληψη του χώρου με το καλό οτι όλα αυτά γίνονται πάντοτε σε random περιοχές.







ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πραγματικά εντυπωσιακό πρόγραμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

GAME REVIEW

HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**



USER HIT

Το Dune 2 βάζει σοβαρή υποψηφιότητα για να χαρακτηριστεί σαν το καλύτερο strategy game της χρονιάς. Δεν είναι μόνο το μέγεθος του παιχνιδιού (το οποίο εξαρτάται και από τις συγκυρίες αλλά και τις ικανότητές σας σε μεγάλο βαθμό) αλλά είναι το σύνολο των άψογων γραφικών (ίδια ανάλυση με το PC), ο τρομερός ήχος, η θαυμάσια εισαγωγή, ο τέλειος και προοδευτικά όλο και ευκολότερος χειρισμος και η εθιστικότητα του ρεαλισμού που προσφέρει το παιχνίδι. Όσο για την ιστορία πίσω του, αρκεί να δείτε την ταινία και θα σας μαγέψει.









ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το πρώτο DUNE ήταν άμεσα εξαρτώμενο από την ταινία. Ομως αν το παίξετε θα δείτε πόσο αβίαστα βγήκε και αυτό το θαυμάσιο δεύτερο μέρος.







ΓΕΝΙΚΑ

Ισχύουν όλα όσα είχαμε γράψει στο τρισέλιδο τεστ της έκδοσης του PC αλλά εδώ υπάρχουν περισσότερες αποστολές. Καθώς επίσης ο ήχος στην Amiga είναι φανταστικός όταν χρησιμοποιεί τα samples στην ομιλία αλλά και στις εκρήξεις. Όπως θα διαπιστώσετε και εσείς αν συγκρίνετε τις φωτογραφίες από τα αντίστοιχα τεστ η εισαγωγές είναι ίδιες καθώς και ο χειρισμός.

αντοχή στο χρόνο

92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μόνο την εκπληκτική μουσική του πρώτου μέρους δεν φτάνει.

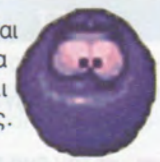
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**91**



HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

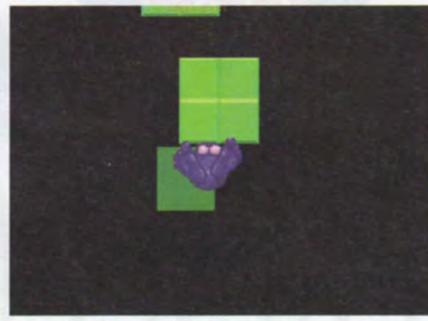
ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Οχι, δεν είναι η τρομερή μάζα που καταπίνει ότι βρει μπροστά της. Ούτε ο ήρωας της Marvell Comics (αν υπάρχει κανένας που να τον θυμάται πλέον). Είναι ένας χαριτωμένος ήρωας που παίζει σε ένα καλοφτιαγμένο puzzle παιχνίδι. Και δεν έχω πολλά σχόλια να κάνω παρά μόνο ότι η κίνηση γίνεται σε ψευδοτρισδιάστατο σχεδιασμό με τον Blob να αναπηδά προς και από την οθόνη και όλα τα αντικείμενα να μεγενθύνονται ανάλογα. Σκοπός σας είναι να καταφέρετε να ανεβάσετε τον ήρωα όσο γίνεται πιο πάνω στα επίπεδα χωρίς να πέσει στο κενό και να σκοτωθεί. Εχετε στην διάθεσή σας ένα πολύ καλό, αυξανόμενο ανάλογα με το πόσες φορές θα πατήσετε το fire, άλμα, μερικά φιλικά τουβλάκια που δίνουν bonus και όλα τα άλλα είναι εναντίον σας. Αναλυτικότερα:

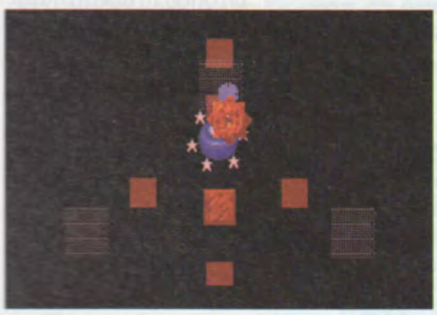


ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Υπάρχουν δύο βασικές προϋποθέσεις: Πρώτον να μην σας πιάνει ναυτία με τα πάνω κάτω, μπρος πίσω και Δεύτερον να μην παθαίνετε επιληψία. Τίποτ'άλλο.



Γρήγορα το φτερό για το γαργάλημα.



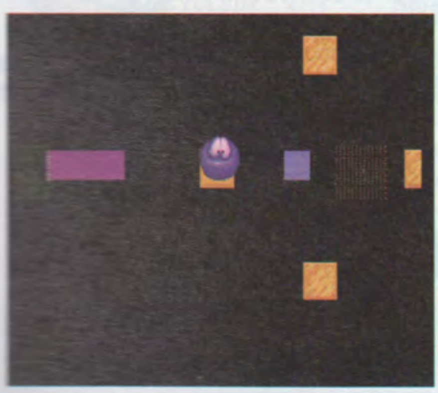
Ο Blob μπορεί να ζαλιστεί πολύ άσχημα αν πέσει από μεγάλο ύψος. Ευτυχώς αυτό δεν του στερεί τίποτα από τις ικανότητές του.



Πολύ ηλεκτρισμένη την βλέπω την ατμόσφαιρα.

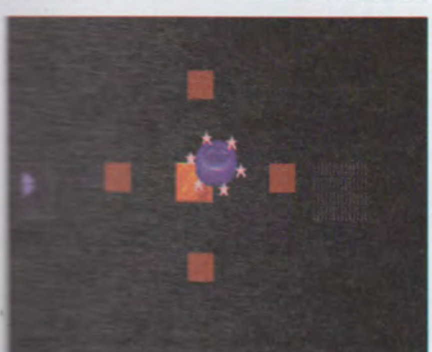


Ενα λάθος βήμα και χάνεστε στο κενό.





Πάνω-κάτω (στην κυριολεξία) για να σας δείξω πώς μεταβάλεται το επίπεδο.





ΓΕΝΙΚΑ

Τα puzzle games μετά από πολλές καταπληκτικές ιδέες που εμφανίστηκαν τα τελευταία χρόνια φυτοζωούν μέχρι να γίνει το μεγάλο μπαμ. Το Blob δεν είναι ο Μεσσίας των puzzle games. Είναι όμως πολύ καλό από κάθε άποψη, πολύ εθιστικό και ο ήρωας αξιολάτρευτος και χαριτωμένος. Το κυριότερο: είναι ξεκούραστο και δεν σε απασχολεί αν θα κερδίσεις ή όχι.



78%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εσείς τί θα ψηφίσετε φέτος;

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΓΕΝΙΚΑ	77



PRINCE OF PERSIA

The Shadow and the Flame

HOUSE	BRODERBUND/E.A.
FORMAT	PC
TEST	386sx/25

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ηταν ένα παιχνίδι που συγκλόνισε τον κόσμο των υπολογιστών όταν εμφανίστηκε στην Amiga. Ορισμένοι το θεωρούν σαν το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφόρησε ποτέ, άλλοι μαλλώνουν για το ποια έκδοση είναι η καλύτερη αλλά ακόμα και οι εχθροί του συμφωνούν ότι το animation του κεντρικού ήρωα είναι μνημειώδες. Το δεύτερο μέρος δεν είχε την ίδια σύσταση. Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί στο background αλλά το ανθρωπάκι έχει χάσει την εκπληκτική του κίνηση και έχει γίνει ένα ακόμα sprite. Και η δράση δεν είναι πλέον μόνο μέσα σε ένα κάστρο αλλά ο ήρωας θυμίζει λίγο το Σεβάχ στις περιπέτειές του αφού θα κυκλοφορήσει σε διάφορα μέρη. Πριν από όλα αυτά πρέπει όμως να κάνετε το παιχνίδι install στον σκληρό σας. Και οι απαιτήσεις του δεν είναι μεγάλες: από 286 και πάνω (αλλά θα είναι αρκετά αργή η κίνηση), 640 K RAM, 7 Mbyte μνήμη στον σκληρό ελεύθερα και αν θέλετε να ακούτε και ψηφιοποιημένα εφφέ χρειάζεστε 2 Mbyte μνήμης ακόμα. Το πρόγραμμα για όσους θέλουν να τα ξέρουν όλα από τώρα τρέχει και κάτω από Windows. Ο χειρισμός δεν έχει αλλάξει πολύ από το πρώτο μέρος. Είναι το ίδιο δύσκολος στην αρχή και μετά θα σας φανεί πολύ εύκολος. Αν έχετε όμως προβλήματα ρίξτε μια ματιά και στο manual και θα έχετε μια αναλυτική παρουσίαση. Ο ήρωας πάντως μπορεί να κάνει τα πάντα και ακόμα περισσότερα. Μπορεί να τρέξει, να ξιφομαχήσει, να πηδήξει, να σκαρφαλώσει, να σκύψει, να μπουσουλήσει, να κάνει τούμπα και φυσικά ο νέος όπως κάθε μυθικός ήρωας έχει και μαγικές ικανότητες αν βρει τα κατάλληλα αντικείμενα. Μπορείτε να γίνετε αόρατος πατώντας μερικά πλήκτρα πολύ γρήγορα. Σε κάποιο σημείο της δράσης θα βρείτε μια μαγική φωτιά που θα σας επιτρέπει να πετάτε πύρινες σφαίρες και να καταστρέφετε τους αντιπάλους σας. Το παιχνίδι όπως και το πρώτο Prince of Persia είναι ένα σύμπλεγμα από puzzle και δράση όπου τα σωστά αντανακλαστικά και η σωστή κρίση χρειάζονται για να ξεπεράσετε το ένα επίπεδο μετά το άλλο. Ο χρόνος είναι δυστυχώς εναντίον σας αφού έχετε μόλις 1 ώρα για να τελειώσετε το παιχνίδι. Ευτυχώς τα γραφικά δεν είναι και τόσο εκπληκτικά ώστε να χάνετε χρόνο για να τα κοιτάτε αλλά και πάλι, εγώ τουλάχιστον, δεν κατάφερα να το τελειώσω. Είναι δύσκολο ιδίως στα άλματα και το μόνο που του συγχωρώ είναι οι έξυπνες παγίδες που φυτρώνουν εκεί που δεν τις περιμένεις.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κοιμηθείτε γερά για να μην επηρρεαστούν τα νεύρα σας από το πρώτο επίπεδο. Αν τελικά δεν τα καταφέρετε να θυμάστε ότι με Alt+N περνάτε στο επόμενο επίπεδο!

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι το αντάξιο πρόγραμμα που θα συνέχιζε τον θρύλο του πρώτου παιχνιδιού. Είναι ένα παιχνίδι λιγότερο καλό από αυτό που περιμέναμε από κάθε άποψη. Εντάξει, μόνο τα γραφικά του background και οι γρίφοι στέκονται πάνω από το μέτριο και σε μερικά σημεία δημιουργείται αρτμόσφαιρα αν έχετε κάποια κάρτα ήχου, αλλά το τελικό σύνολο είναι λίγο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες και αρχισυντάκτες...

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	73



PINBALL DREAMS

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

HOUSE	DIGITAL ILLUSIONS
FORMAT	PC/AMIGA
TEST	PC

Τι να πω; Οτι μόλις έπιασα το παιχνίδι στα χέρια μου, τρομάξανε να με ξεκολλήσουνε από τον υπολογιστή, αφού έπαιζα με τις ώρες; Και αυτό λίγο είναι. Και σίγουρα δεν είναι ψέμματα.

Η αρχή έγινε με ένα demo που ήρθε από Αγγλία. Ηταν η πρώτη πίστα του παιχνιδιού (με άλλα λόγια η Ignition), μια πίστα αρκετά απλή. Ηταν όμως σίγουρα αρκετή για να μας αφήσει με το στόμα ανοικτό. Γιατί; Μα φυσικά επειδή παίζοντας σε αυτό το demo, είδαμε το καλύτερο και γρηγορότερο scrolling που έχει εμφανιστεί μέχρι στιγμής σε PC.

Μετά από λίγο καιρό, η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού εμφανίζεται στο γραφεία του περιοδικού. Οπως ήταν φυσικό, έγινε το "έλα να δεις". Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι η έκδοση του παιχνιδιού για Amiga, είχε "φάει" πολλές ώρες από τους αγαπημένους σας συντάκτες. Αρχισαν όλοι που λέτε να έρχονται προς τα λημέρια μου (το παιχνίδι το πήρα πάλι εγώ με τις γνωστές δημοκρατικές διαδικασίες), για να δουν τι καινούργιο και τι καλύτερο υπάρχει.

Για να λέμε την αλήθεια, κάτι το καινούργιο δεν υπάρχει. Αν εξαιρέσετε κάποιες μικροδιαφορές από τις αντίστοιχες πίστες της έκδοσης για Amiga, δεν υπάρχει ούτε καμία καινούργια πίστα, ούτε τίποτε άλλο.

Κάτι το καλύτερο όμως υπάρχει. Τι; Πρώτον και κυριότερον, η ταχύτητα. Οπως καταλαβαίνετε, όσο πιο γρήγορο υπολογιστή έχετε, τόσο πιο γρήγορο θα είναι και το παιχνίδι. Αυτή τη φορά όμως τα πράγματα είναι πολύ καλά. Με εξαίρεση τους υπολογιστές με επεξεργαστή 286/12MHz ή κατώτερο, το παιχνίδι δεν δείχνει στοιχεία ανάγκης για δυνατότερο επεξεργαστή, πράγμα που σημαίνει ότι οι περισσότεροι από εσάς δεν θα έχουν πρόβλημα να παίξουν.

Μόλις λοιπόν ξεκινήσετε το παιχνίδι και επιλέξετε το "τραπέζι" στο οποίο θα παίξετε, να είστε σίγουροι ότι θα μείνετε με ανοικτό το στόμα. Το τραπέζι κινείται στην οθόνη με το ομαλότερο και ταχύτερο scrolling που έχει περάσει από παιχνίδι στα χρονικά των PCs. Ακόμα περισσότερο, εάν έχετε ένα πραγματικά γρήγορο μηχάνημα, τότε θα δείτε ότι το παιχνίδι είναι (πάρα) πολύ πιο γρήγορο από την έκδοση της Amiga.

Το μόνο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε με το παιχνίδι, είναι ο ήχος του. Οι προγραμματιστές προτίμησαν να μετατρέψουν τα ήδη υπάρχοντα (από την έκδοση για Amiga) μουσικά θέματα και εφφέ σε αρχεία MOD (ναι, τα γνωστά MOD που βρίσκετε και στις διάφορες BBS), και με αυτό τον τρόπο να τα περάσουν στο παιχνίδι. Τι συνεπάγεται αυτό; Από τη μία μέτρια μετατροπή και συνεπώς μέτριο ήχο - εκτός και αν έχετε κάποια καλή κάρτα ήχου. Ακόμα χειρότερα, συνεπάγεται και μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού, γιατί όπως φαίνεται, η ρουτίνα που αναλαμβάνει να παίξει τα MOD αρχεία δεν είναι όσο καλή θα έπρεπε και καταναλώνει περισσότερο από τον ανεκτό χρόνο του επεξεργαστή, κάτι που φαίνεται σε αργά μηχανήματα.

Αν όμως αυτό δεν είναι πρόβλημα, τότε μαζέψτε 7 φίλους σας, φορτώστε το Pinball Dreams, διαλέξτε μία από τις τέσσερις πίστες του παιχνιδιού (Ignition, Steel Wheel, Juke Box και Nightmare - η καλύτερη είναι η Nightmare), μετά πατήστε το F8 για να επιλέξετε 8 παίκτες και ετοιμαστείτε για τις άπειρες κόντρες.

Σίγουρα ένα από τα παιχνίδια που σας καθηλώνουν, όπως επίσης και το καλύτερο flipper που κυκλοφορεί.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Επισκεφτείτε το κοντινότερο μαγαζί με φλιπεράκια και κάντε προπόνηση. Θα σας χρειαστεί σίγουρα.

USER HIT



ΓΕΝΙΚΑ

Καλύτερο και από την έκδοση της Amiga, παρόλο που διαφωνεί ο Κροντηράς. Ούτως ή άλλως η γνώμη του δεν μετράει γιατί ποτέ του δεν με κέρδισε. Αν σας αρέσουν τα flipper, τότε πάρτε το. Αν δεν σας αρέσουν τα flipper, τότε (πάλι) πάρτε το.

αντοχή στο χρόνο **94%**

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπάρχει και σε Game Boy!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

BODY BLOWS



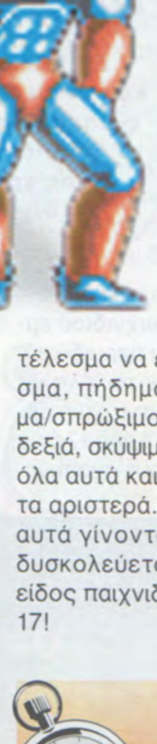
HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	386sx/33

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Οπως γνωρίζετε, στο PC υπάρχουν λίγα -αν υπάρχουν καθόλου- arcade beat'em up παιχνίδια και δεν θα βρείτε πολλους να διαφωνούν σ'αυτή την διαπίστωση. εντάξει, ίσως δεν έχει τις κινήσεις, την ποικιλία, ακόμα και τα πλούσια γραφικά του Streetfighter στο Super NES αλλά έχει αυτό που είναι σημαντικό, τον καταπληκτικό χειρισμό μέσω joystick (αν μάλιστα χρησιμοποιησετε και καποιο ειδικό joypad γίνεται ακόμα καλύτερο) και τεράστιους χαρακτήρες στην οθόνη. Παίζεται οπως και στην Amiga είτε ενάντια στον υπολογιστή ή με κάποιον φίλο και μετά από μερικούς γυρούς που θα παίξετε με τον υπολογιστή ότι θα αυξηθεί ο βαθμός δυσκολίας και θα σας αναγκάσει να μάθετε, θελετε δεν θέλετε, ολες τις κινήσεις για να μπορείτε να νικατε τους επόμενους κακούς. Η παρουσίαση είναι μέσα στα συνηθισμένα πλαίσια με μία μπάρα ενέργειας για κάθε χαρακτήρα και όποιος εξαντλήσει την δύναμη του άλλου κερδίζει. Τα backgrounds είναι κατασκευασμένα όμορφα, χωρίς τίποτα το ιδιαίτερα φανταχτερό όμως και υπάρχουν διαφορετικές τοποθεσίες για κάθε παίκτη. Τα ηχητικά εφφέ και ο ψηφιοποιημένος ήχος προσθέτουν στην δράση και την ένταση του παιχνιδιού. Το αρχικό μενού επιλογών είναι κατασκευασμένο με τρόπο που να γίνεται κατανοητό και να ειναι λειτουργικό έτσι ώστε το κεντράρισμα του joystick, το mode και οι χαρακτήρες να επιλέγονται εύκολα και σωστά. Και μιλάμε για 10 χαρακτήρες με 20 κινήσεις ο καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά και συμπεριφορές που σας εξασφαλίζουν ότι κανένας αγώνας δεν θα είναι ιδιος με τον άλλο. Αυτο γίνεται δυνατό συνδιάζοντας το πάτημα του fire με ολες τις δυνατές κινήσεις του μοχλού με αποτέλεσμα να έχουμε άλμα ή μπλοκάρισμα, πήδημα πάνω δεξιά, περπάτημα/σπρώξιμο δεξιά, σκύψιμο/τσούλιμα δεξιά, σκύψιμο απλό, μέση κλωτσιά, και όλα αυτά και άλλα περισσότερα προς τα αριστερά. Και να σκεφτείτε ότι ολα αυτά γίνονται για ένα μηχάνημα που δυσκολεύεται αφάνταστα σε αυτο το είδος παιχνιδιών. Μπράβο ξανά TEAM 17!







ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ναι, είναι ένα έξυπνα προγραμματισμένο παιχνίδι και το καλυτερο του ειδους στο PC.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

ONE STEP BEYOND™

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA 500
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Αυτή είναι η συνέχεια του Pushover όπου πρωταγωνιστούσε ο Colin Curly ο οποίος τον τελευταίο καιρό έχει αρχίσει (στην Αγγλία τουλάχιστον) να μετατρέπεται σε πραγματική διασημότητα. Τα απλά puzzle games είναι λίγα και σπάνια και το περιέργο με το Pushover ήταν ότι οι άνθρωποι που το έπαιζαν το ευχαριστιόντουσαν και πήρε καλες κριτικές αλλά τελικά σε επίπεδο πωλήσεων δεν πηγε και τόσο καλά. Φοβάμαι πως σε παιχνιδια που απαιτούν έναν μεγαλο βαθμό σκέψης (από άποψη παρουσίασης και gameplay) ή αποτελούν κάποιο νεωτερισμό, ακόμα και αν αυτος είναι απλός, ακόμα κι αν είναι άψογα, αν περιέχουν animation και χιούμορ, ένα απλό puzzle παιχνίδι δεν αρκεί. Οπως και στο Pushover λοιπόν ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι διαβολεμένα απλός, είναι πολύ απλό να καταλάβεις τί γίνεται αλλά πολύ δύσκολο να το μάθεις τέλεια. 100 επίπεδα αποτελούν το παιχνιδι και έχετε εναντίον σας και τον χρόνο. Τα πρώτα 20 επιεπδα είναι σχετικά ευκολα αλλά τα τελευταία 80, πραγματικά θα θέσουν σε δοκιμασία τους λογικά σκεπτόμενους παίκτες. Σε κάθε οθόνη θα βρεθείτε μπροστά σε αρκετές σακκουλες διασκορπισμένες σε ποικίλα επίπεδα. Η οθόνη να σημειώσουμε ότι είναι στατική. Οι πλατφόρμες θα επιτρέπουν στον παίκτη να ανεβοκατεβαίνει αλλά το δύσκολο σημείο ειναι οτι δίπλα σε κάθε πλατφόρμα υπάρχει και ένα βελάκι που μπορεί να δείχνει πάνω, κάτω ή πλάγια. Μολις προσγειωθείτε εκεί αυτοματα η πλατφόρμα θα κινηθεί προς την κατεύθυνση που δείχνει το βελάκι. Αν υπάρχει διπλή επιλογή θα είσαστε στην ευχάριστη θέση να διαλέξετε το προς τα που θα πάτε. Πρέπει να περάσετε από όλες τις πλατφορμες και όταν το κάνετε αυτό θα εξαφανίζονται η μία μετά την άλλη. Για να περάσετε την οθόνη πρέπει να έχετε περάσει όλες τις πλατφορμες και να έχετε μαζέψει επισης τις σακουλίτσες. Μπορεί τελικά όλο αυτό να ακούγεται ευκολο αλλά όπως και το pushover χρειάζεται μεγάλη προσοχή στις κινήσεις σας. Εχει απλή παρουσίαση, ευκολο χειρισμό και πολύ έξυπνο παράγοντα γρίφων τέτοιο που μπορούμε να πούμε ότι υπάρχουν ελάχιστα στο επιπεδό του στην αγορά αυτή τη στιγμή. Δυστυχώς πρέπει να ομολογήσουμε ότι για όλους αυτούς τους λόγους και ιδιαίτερα για τον τελευταίο θα έχει μικρή απηχηση στην αγορά! Η μάχη ενάντια στον χρόνο προσθέτει μια ακόμα έξτρα θετική επίδραση πάνω στο gameplay. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα απολαυστικό αλλά αν μπερδευτείτε ή κουραστειτε θα σας έρθει ένα αίσθημα κορεσμού και θα αργήσετε πολυ να το ξαναπιάσετε στα χέρια σας. Η εθιστικότητά του είναι απλά στιγμιαία και δεν διαρκεί αν δεν παιζεις συνέχεια. Εξάλου δεν προσφέρει τίποτα το φοβερό οπτικά και κουράζει να βλέπεις όλο τα ίδια και τα ίδια. Ομορφο παιχνίδι αλλά αρκετά ακριβό για αυτά που προσφέρει.





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο ήχος είναι το χειρότερο σημείο του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΓΕΝΙΚΑ	60

GAME REVIEW

SPACE HULK

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	PC 386 SX/33

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

Πριν αρκετό καιρό, έκανε την εμφάνισή του και στα Ελληνικά μαγαζιά ένα RPG παιχνίδι που ακούει στο όνομα Space Hulk. Σε αυτό το παιχνίδι ελέγχετε μια ομάδα από στρατιώτες που έχουν αναλάβει να υπερασπίσουν το ανθρώπινο γένος από τους ανελέητους εξωγήινους Genestealers. Η Electronic Arts είναι η εταιρεία αυτή που ξεκίνησε σχεδόν πριν δύο χρόνια να μετατρέπει το Space Hulk σε παιχνίδι για υπολογιστές. Τώρα το τελείωσε - και τα αποτελέσματα είναι μάλλον εντυπωσιακά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ...

...να πούμε δύο λογάκια για το τι συμβαίνει στο παιχνίδι.

Στην αρχή λοιπόν, (σε μια εποχή μερικές χιλιετηρίδες στο μέλλον), οι άνθρωποι έφτιαξαν τους Space Marines. Αυτοί ήταν επίλεκτοι στρατιώτες, οι οποίοι βγήκαν τσάρκα στα διάστημα για να ανακαλύψουν και να εξαφανίσουν κάθε εχθρική προς τους ανθρώπους εξωγήινη ύπαρξη. Οι Space Marines που λέτε, υπηρέτησαν καλά το ανθρώπινο γένος, μέχρι τη στιγμή που ανακαλύψανε τους Genestealers. Αυτοί οι τελευταίοι ήταν κάποιοι εξωγήινοι, που δεν ήθελαν να τους ενοχλεί κανένας. Ηθελαν να ενοχλούν μόνο αυτοί. Οπως καταλαβαίνετε, οι μεν Genestealers ήταν έτοιμοι να αφανίσουν ολόκληρο το ανθρώπινο γένος, και οι δε Space Marines δεν ήταν τα κατάλληλα άτομα για να τους σταματήσουν, αφού οι Genestealers τους χρησιμοποιούσαν για οδοντογλυφίδες.

Ετσι, έσκασαν μύτη οι Terminators. Ποιοί ήταν αυτοί; Αυτοί ήταν το καινούργιο όπλο των ανθρώπων και το καινούργιο παιχνίδι των Genestealers. Ή κάτι τέτοιο. Το θέμα είναι ότι οι Terminators, ήταν αυτοί που έπρεπε να απαλλάξουν τον γαλαξία από τους Genestealers. Ετσι, μετά από το κατάλληλο teleport στα διαστημόπλοια των Genestealers, τα Space Hulk, άρχιζαν να κόβουν βόλτες και να σκοτώνουν ότι έβλεπαν να κινείται. Και εδώ είναι το σημείο που μπαίνετε και εσείς.

Γιατί; Γιατί απλά το παιχνίδι σαν δίνει το βαθμό του λοχία, και μαζί με αυτό σας δίνει και μερικούς Terminators, τους οποίους πρέπει να καθοδηγήσετε στην πορεία τους μέσα στα εχθρικά διαστημόπλοια.

Ας ξεκινήσουμε όμως ένα παιχνίδι μαζί.

Κατ' αρχάς να πούμε και ποιές είναι οι απαιτήσεις του Space Hulk. Αρχίζουμε με την καθιερωμένη τώρα πια VGA, 8.5 megabytes χώρου στο σκληρό σας δίσκο και τέλος 260K EMS μνήμης για να ακούσετε τον καταπληκτικό του ήχο. Τα δύο πρώτα δεν πρέπει λογικά αποτελούν μεγάλο πρόβλημα, το τρίτο όμως συνεπάγεται μηχάνημα 386SX και πάνω, αφού μόνο σε τέτοια μηχανήματα μπορείτε να έχετε EMS. Τέλος πάντων συνεχίζουμε.

Μόλις λοιπόν φορτώσετε το παιχνίδι, και δείτε την καλή (όχι όμως πολύ καλή) εισαγωγή του παιχνιδιού, θα βγείτε στο κύριο menu. Εδώ έχετε τρεις επιλογές. Η πρώτη είναι η Mission Training και είναι αυτή η επιλογή που σας δίνει την δυνατότητα να εξασκηθείτε σε όλα όσα αφορούν τον χειρισμό του παιχνιδιού. Επίσης, εκτός από τα επίπεδα της βασικής εξάσκησης, υπάρχουν και 9 επίπεδα με το όνομα Advanced Training και όπως καταλαβαίνετε, σας βοηθούν να εξασκηθείτε σε κάπως πιο δύσκολες αποστολές. Το θέμα είναι ότι εάν αποφασίσετε να μην εξασκηθείτε καθόλου, ούτε στα Basic ούτε στα Advanced επίπεδα, τότε θα ήταν καλύτερο να μην παίξετε καθόλου. Το γιατί θα το δείτε σε λίγο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μην νομίσετε ότι πρόκειται για παιχνιδάκι της πλάκας. Κοιτάξτε πίσω μην σας επιτεί-θεται κανείς.

Συνεχίζουμε όμως με την δεύτερη επιλογή του κύριου menu, που είναι η επιλογή Space Hulk. Μόλις κάνετε click εδώ, θα μεταφερθείτε σε ένα δεύτερο menu, στο οποίο υπάρχουν τρεις επιλογές. Η πρώτη είναι η Space Hulk Originals, και όπως καταλαβαίνετε όταν κάνετε click εδώ, θα μπορέσετε να παίξετε μία αποστολή βασισμένη πάνω στις αυθεντικές αποστολές του επιτραπέζιου Space Hulk. Οι αποστολές που υπάρχουν είναι έξι, και δεν υπάρχει πρόβλημα στο ποιά θα παίξετε πρώτα ή στο πόσες φορές θα παίξετε την αποστολή.

Η δεύτερη και η τρίτη επιλογή του menu, είναι η One Squad Missions και η Two Squad Missions αντίστοιχα. Εδώ, έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε 10 συνολικά αποστολές (έξι αποστολές μίας ομάδας και τέσσερις αποστολές δύο ομάδων). Μπορούμε να πούμε ότι οι 16 αυτές αποστολές, δεν είναι τίποτε άλλο από το πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι υπάρχουν πάνω από 50 αποστολές στο παιχνίδι που θα πρέπει να τελειώσετε. Στις αποστολές λοιπόν του Space Hulk, τα πράγματα είναι απλά - αλλά όχι εύκολα. Ο στόχος της κάθε αποστολής είναι κάτι που μαθαίνετε αφού την επιλέξετε από το menu. Μπορεί να είναι μια αποστολή στην οποία θα πρέπει απλά να μπείτε σε ένα σκάφος, να πάρετε ένα αντικείμενο και να φύγετε, μπορεί να πρέπει να μπείτε σε ένα σκάφος και να κάψετε ορισμένα δωματιά του, ή να σώσετε κάποιον, να προστατέψετε κάποιον ή κάτι, ή απλά να σκοτώσετε όσους περισσότερους Genestealers μπορείτε.

Το πρόβλημα είναι το ότι παρόλο που αυτές είναι οι "εύκολες" αποστολές του παιχνιδιού, θα δυσκολευτείτε πολύ μέχρι να τις τελειώσετε (όταν βέβαια το κάνετε αυτό, θα νιώθετε ότι μπορείτε να κατορθώσετε τα πάντα).

Εδώ νομίζω ότι μπορεί να "κολλήσει" και κάτι που αναγράφεται στο manual του παιχνιδιού: "Ακόμα και μετά από πολλούς σκληρούς μήνες προγραμματισμού, διόρθωσης και ελέγχου, έχω πρόβλημα όταν παίζω - και οι Genestealers ακόμα κατορθώνουν να με πιάνουν, παρόλο που εγώ τους έμαθα πως να κινούνται.". Εάν δεν το καταλάβατε, αυτό έχει την υπογραφή του Nick Wilson, προγραμματιστή του παιχνιδιού. Και αν αυτό δεν σας λέει τίποτα για τη δυσκολία του Space Hulk, τότε πως σας φαίνεται αυτό (είναι κάτι που μου συνέβη πολλές φορές, και στο τέλος με ανάγκασε να αλλάξω τις απόψεις μου περί την ευφυία των Genestealers): Ξεκινούσα άνετος με έναν από τους Terminators της ομάδας και προχωρούσα μέσα στο Space Hulk. Ξαφνικά, έβλεπα να έρχονται καταπάνω μου με τρομερή ταχύτητα, τέσσερις Genestealers, ένας πάνω, ένας κάτω, ένας δεξιά, και ένας αριστερά, ενώ ταυτόχρονα τουλάχιστον άλλοι δύο ξέσκιζαν τους υπόλοιπους Terminators της ομάδας. Και όλα αυτά με τέτοια ταχύτητα που το μόνο που μπορούσα να κάνω ήταν να κάθομαι και να τραβάω τα μαλλιά μου απ' τη φρίκη!!!

Και αν τώρα νομίζετε ότι αυτά είναι τα δύσκολα, τότε κάνετε λάθος. Η τρίτη επιλογή από το κύριο menu, σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε στο campaign του παιχνιδιού, που ακούει στο όνομα DeathWing. Ε, εδώ είναι που θα χύσετε ιδρώτα, αίμα, και ότι άλλο υγρό υπάρχει στο σώμα σας για να βγάλετε μία-δύο αποστολές (για τις υπόλοιπες δεν μιλάμε). Εδώ το παιχνίδι δείχνει την κλάση του. Πάντα μου άρεσαν τα παιχνίδια που μου έπαιρναν περισσότερο από δύο μέρες για να τα τελειώσω, και το Space Hulk μπήκε στην κορυφή της κατηγορίας αυτής από την πρώτη στιγμή που το είδα να τρέχει.

Αντικειμενικά όμως, δεν μπορώ να πω τίποτε άλλο από το ότι είναι ένα παιχνίδι που δεν ξέρει τι σημαίνουν οι λέξεις "εύκολο" και "ευκολία". θα χρειαστεί να δουλέψετε πολύ μέχρι να το μάθετε, και πολύ περισσότερο για να το τελειώσετε. Αυτό όμως που είναι σίγουρο, είναι το ότι δεν πρόκειται να το παρατήσετε εύκολα. Είναι από το αίσθημα της εκδίκησης που νιώθετε κάθε φορά που βλέπετε ξαφνικά μπροστά σας έναν Genestealer; Είναι από την ατμόσφαιρα που δημιουργεί το παιχνίδι και σας μεταφέρει πραγματικά μέσα σε ένα Space Hulk σε κάποια άκρη του διαστήματος; Ποιός ξέρει; Ενα είναι σίγουρο. Οτι τα στοιχεία που θα σας προσκολήσουν στο παιχνίδι είναι πάρα πολλά.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, αν και με 256 χρώματα, δεν είναι το καλύτερο ή το πιο εντυπωσιακό του σημείο. Η κύρια οθόνη του παιχνιδιού χωρίζεται σε 5 μικρά παράθυρα -ένα για κάθε μέλος της ομάδας-, μέσα στα οποία γίνεται όλος ο χαμός. Με άλλα λόγια, είναι κάτι σαν το Eye of the Beholder, με τη διαφορά ότι δεν υπάρχει ένα παράθυρο για να βλέπετε το χώρο αλλά πέντε. Αποτέλεσμα; Ανάλογα με το πως θα τοποθετήσετε τον κάθε Terminator, έχετε τη δυνατότητα να ελέγχετε και περισσότερο χώρο.

Οσοι από εσάς έχουν παίξει το καταπληκτικό Lands of Lore, γρήγορα θα συνειδητοποιήσουν ότι η Electronic Arts έχει χρησιμοποιήσει την ίδια τεχνική με την Westwood - όσον αφορά την κίνηση πάντα.

Δηλαδή, όταν κινείστε από τετράγωνο σε τετράγωνο ή όταν στρίβετε, υπάρχει και κάποιο ίχνος κίνησης - δεν γίνονται όλα απότομα όπως στα Beholder. Αν μη τι άλλο, αυτό κάνει πιο ελκυστική την μέχρι πρότεινος "βαρετή" μετακίνηση στο χώρο στα παιχνίδια αυτού του ύφους. Από την άλλη, animation υπάρχει, αλλά όπως καταλαβαίνετε είναι λιγοστό. Μόνο τους Terminators που περπατάνε μπορείτε να δείτε, και τους Genestealers που σας βαράνε. Πολύ καλά σχεδιασμένα, αλλά (αναγκαστικά λόγω της φύσης του παιχνιδιού) λίγες οι εντυπώσεις. Από την άλλη, στον τομέα του ήχου, τα πράγματα είναι διαφορετικά. Και αυτό θα το "νιώσετε" αν έχετε την απαραίτητη μνήμη και την κατάλληλη κάρτα. Και γιατί θα το νιώσετε; θα το καταλάβετε όταν ακούσετε τις κραυγές των θυμάτων των Genestealers, όπως επίσης και όλα τα υπόλοιπα υπέροχα εφφέ. Ο ήχος είναι καταπληκτικός, και δεν πρόκειται να σας ενοχλήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάιτ που πιστεύω ότι είναι καλό, αφού μια καλή μουσική υπόκρουση πάντα προσθέτει στο gameplay.

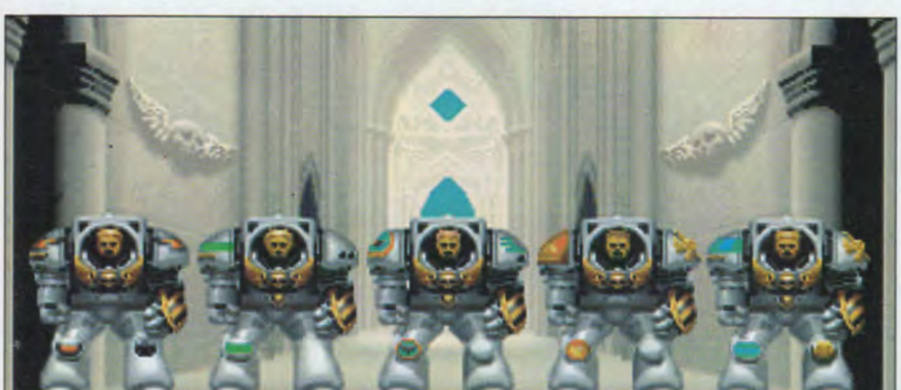
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καλός χειρισμός, που από την μια "χάνει" λόγω της δυσκολίας του παιχνιδιού, από την άλλη όμως κερδίζει λόγω του ότι το παιχνίδι είναι ΤΡΟΜΕΡΑ εθιστικό.

Και μια και λέμε για δυσκολίες προσέξτε τι πρέπι να κάνετε: Πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί την ώρα που παίζετε, για να μην οδηγήσετε κάποιον Terminator στον Θάνατο. Πρέπει να προσέξετε να μην σκοτώσετε από μόνοι σας τα μέλη της ομάδας σας. Πρέπει να προγραμματίσετε σωστά τον κάθε παίκτη. Ο λόγος γίνεται για τη δυνατότητα προγραμματισμού των Terminators. Να εξηγήσω: Στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, υπάρχει ο χάρτης. Αν κάνετε click με το δεξί κουμπί του mouse εκεί, θα εμφανιστεί η δεύτερη οθόνη, η οθόνη του προγραμματισμού και του μεγάλου χάρτη. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα μέλη της ομάδας σας και να του καθορίσετε ένα σετ 5 κινήσεων. Αυτές οι κινήσεις μπορούν να είναι οποιεσδήποτε. Δεν υπάρχει περιορισμός. Οτι κάνετε μόνοι σας (κινείστε, πυροβολείτε, ανοίγετε πόρτες κλπ), μπορείτε να το "αυτοματοποιήσετε" και να βάλετε ένα Terminator να το κάνει μόνος του. Για την ακρίβεια, ορισμένες (αν όχι οι περισσότερες) αποστολές δεν βγαίνουν αν δεν προγραμματίσετε σωστά τους Terminators της ομάδας σας.

Ενα άλλο (πολύ) καλό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, είναι η επιλογή Freeze Time. Αυτή είναι μια επιλογή ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ από την Pause Game. Με την Freeze Time, μπορείτε να παγώσετε τον χρόνο, ούτως ώστε να μπορέσετε να προγραμματίσετε πιο άνετα τους Terminators σας, να δείτε τι γίνεται γύρω-γύρω από τον χώρο που βρισκόσαστε και (το πιο βασικό) να πάρετε μια ανάσα πριν ξαναριχτείτε στην μάχη. Πολύ θετικό στοιχείο, που βοηθά ιδιαιτέρως.

Κατά τ' άλλα, ο χειρισμός είναι πολύ καλός, πολύ απλός (όλα γίνονται με το mouse και το πληκτρολόγιο), και το όλο interface είναι πολύ εύκολο στην εκμάθηση. Και αν σε όλα αυτά προσθέσετε και το πόσο εθιστικό είναι το παιχνίδι...



ΓΕΝΙΚΑ

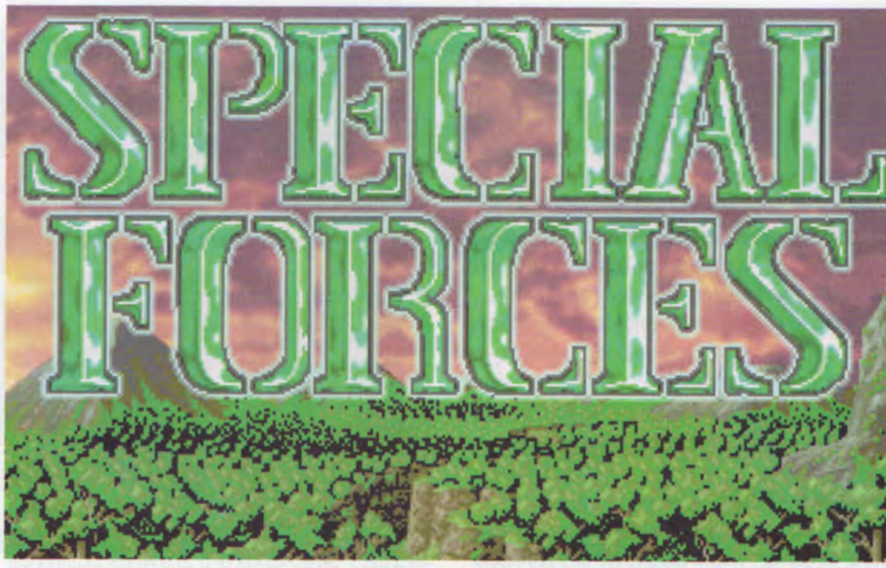
Μέχρι να δούμε το DOOM (τον απόγονο του Wolfenstein 3D), το Space Hulk θα παραμείνει στην κορυφή. Ναι μεν είναι πανδύσκολο, αλλά είναι τόσο εθιστικό, που δύσκολα θα πείτε "βαρέθηκα" ή "δεν ξαναπαίζω". Ή και αν το πείτε, δεν θα το εννοείτε. Πιστέψτε με.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Let the slaughter commence...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΓΕΝΙΚΑ	92



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC 386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Η Microprose έχει ήδη μπει στην αγορά των games πέρα από τις επαγγελματικές της εφαρμογές και τα αποτελέσματα είναι συχνά πολύ καλά. Αυτό το αποδεικνύει έμπρακτα και με το καινούριο παιχνίδι στρατηγικής, το "Special Forces". Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με αρκετά στοιχείο action και συχνά γιατί όχι RPG καθώς όλα τα μέλη της ομάδας συνεργάζονται για να βγάλουν σε πέρας μια από τις πολλές αποστολές του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαστε μέλος (ή καλύτερα ελέγχετε τα μέλη) μιας ομάδας ειδικών αποστολών που ταξιδεύουν όποτε παρουσιαστεί ανάγκη σε οποιοδήποτε μέρος του πλανήτη για να εκτελέσουν αποστολές υψίστης σημασίας. Αυτές μπορεί να είναι από την διάσωση ενός σημαντικού προσώπου μέχρι την καταστροφή των αρχηγείων μιας τρομοκρατικής ομάδας ή ενός αρχηγείου παράνομων επαναστατών. Τα πάντα είναι πιθανά και εσείς ο άνθρωπος για να διασώσετε την κατάσταση.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Πιστεύουμε πως οι εικόνες μιλούν από μόνες τους. Φανταστικά χρώματα και λεπτομέρειες, ειδικά στην εισαγωγή που σίγουρα θα σας καταπλήξει, αν και αρκετά μικρή. Το περιβάλλον είναι σχεδιασμένο με καταπληκτικές λεπτομέρειες και ανάλογους χρωματισμούς με πολλές αποχρώσεις. Η κίνηση είναι ομαλή χωρίς να επιρρεάζεται από τον αριθμό των sprites που κινούνται στην οθόνη ή το μέγεθος τους. Υπάρχει ποικιλία την οποία πρέπει να εκτιμήσει ο παίκτης, γιατί δεν έχει ξεφύγει και η παραμικρή λεπτομέρεια από την απεικόνιση των background κτιρίων ή των χαρακτήρων.

Από την άλλη μεριά ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς βέβαια να έχει κάτι ξεχωριστό. Στην εισαγωγή το κομάτι που ακούγεται μάλλον δεν ταιριάζει με το ύφος του παιχνιδιού καθώς έχει ένα χαρούμενο ύφος και καθόλου μα καθόλου στρατιωτικό, όπως θα ταίριαζε σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Στο υπόλοιπο παιχνίδι δεν ξεχωρίσαμε τίποτα το ιδιαίτερο περα από τα συνηθισμένα ηχητικά εφφέ που θα μπορούσαμε να ακούσουμε σε κάθε άλλο παιχνίδι ανάλογου χαρακτήρα. Αυτό σημαίνει εκρήξεις βομβών, χειροβομβίδων, πολυβολισμούς κτλ. χωρίς όμως αυτό το κάτι που συναρπάζει. Αυτό όμως που πρέπει να προσέξει ο παίκτης σε ένα τέτοιο παιχνίδι, αυτό που σίγουρα τον ενδιαφέρει πέρα από οτιδήποτε άλλο είναι ο...





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο οποίος είναι καταπληκτικός αλλά καθόλου εύκολος. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι θα απογοητευτείτε και δεν θα μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι. Απλά θα πρέπει να συνηθίσετε στην ιδέα ότι οι ειδικές αποστολές δεν σημαίνει "μπουκάρουμε μέσα, τους σκοτώνουμε και φύγαμε", αλλά ότι θα πρέπει να αξιολογήσετε και την παραμικρή λεπτομέρεια πριν κάνετε οποιαδήποτε ενέργεια, όσο εύκολη και αν σας φαίνετε η κάθε αποστολή. Από άποψη ρεαλισμού οπωσδήποτε δεν έχουμε δει κάτι ανάλογο σε κάποια άλλα games που θα έπρεπε να υπήρχε.

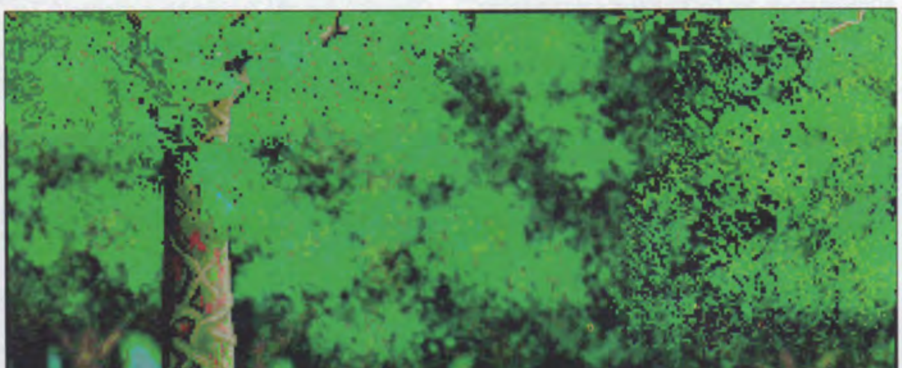
Ξεκινώντας το παιχνίδι βλέπετε τις διαθέσιμες ομάδες με τις οποίες μπορείτε να ξεκινήσετε την καριέρα σας ως μέλος. Στην συνέχεια πρέπει να διαλέξετε τον βαθμό της δυσκολίας που θα έχουν οι αποστολές που έχετε να αντιμετωπίσετε. Αυτές ξεκινάνε από ένα επίπεδο που οι αντίπαλοι είναι ανέτοιμοι εντελώς και με εξοπλισμό κατώτερο του δικού σας μέχρι ένα επίπεδο στο οποίο οι βετεράνοι αντίπαλοι σας θα σας κάνουν την ζωή δύσκολη καθώς είναι έτοιμοι για όλα και έχουν και σύγχρονο εξοπλισμό.

Εχοντας επιλέξει τον βαθμό δυσκολίας δεν έχετε τίποτα άλλο παρά να διαλέξετε την πρώτη σας αποστολή. Συνολικά υπάρχουν 16 αποστολές με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας, που μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 4 κατηγορίες σχετικές με το περιβάλλον στο οποίο θα ταξιδέψετε. Διαλέγοντας επιτέλους και την αποστολή μην νομίζετε ότι τελειώσατε με τις επιλογές που έχετε να κάνετε. Διαβάζοντας λοιπόν με λεπτομέρεια το briefing της





αποστολής (με αεροφωτογραφίες και ότι μπόρεσε να βρει η κατασκοπεία σας) θα πρέπει να διαλέξετε τα κατάλληλα μέλη για την αποστολή. Κάθε ένα από τα 8 μέλη της ομάδας ειδικεύονται σε διαφορετικές τεχνικές, βρίσκονται σε διαφορετική φυσική κατάσταση κτλ. Το άσχημο είναι ότι από τα 8 μέλη πρέπει να διαλέξετε τα 4 καταλληλότερα. Κάθε μέλος παίρνει και έναν κωδικό με τον οποίο αναγνωρίζεται κατά την διάρκεια της αποστολής. Το πλέον δύσκολο απο τις επιλογές σας έρχεται στην συνέχεια καθώς θα πρέπει να διαλέξετε και τον κατάλληλο εξοπλισμό για να βγάλετε σε πέρας την αποστολή σας. Παράλληλα δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι θα ήταν καλό να αποφύγετε να υπερφορτώσετε τα μέλη της ομάδας σας γιατί δεν θα μπορούν να αντιδρούν ανάλογα με τις ικανότητες τους σε κάθε δύσκολη συνθήκη.
Αφού έχετε επιλέξει την κατάλληλη αποστολή, τα κατάλληλα μέλη και τον κατάλληλο εξοπλισμό, το ελικόπτερο σας αφήνει στο πεδίο της μάχης. Ακόμα και αυτό το σημείο είναι ρεαλιστικό καθώς μπορείτε να επιλέξετε το σημείο που θα σας αφήσει το ελικόπτερο, κάνοντας μια ανασκόπηση των σημείων που βρίσκονται οι αντίπαλοι. Μπαίνοντας ουσιαστικά στο καθαρό μέρος του παιχνιδιού βλέπετε τα πάντα από πάνω, μια άποψη που πιστεύουμε ότι ήταν η καλύτερη δυνατή για ένα τέτοιο παιχνίδι. Σε ένα πλαίσιο στο περίγραμμα της κυρίως οθόνης όπου βλέπετε το περιβάλλον και τους χαρακτήρες που ελέγχετε υπάρχουν κάποια εικονίδια που παίζουν σημαντικότατο ρόλο. Στο πρώτο από αριστερά βλέπετε το μέλος που ελέγχετε σύμφωνα με τον κωδικό του. Στην συνέχεια βλέπουμε αν το μέλος βρίσκεται σε κατάσταση ήσυχης εισβολής στα αντίπαλα στρατόπεδα ή κτίρια ή αν επιτίθεται φανερά. Αμέσως μετά βλέπετε ποιο όπλο χρησιμοποιεί το μέλος της ομάδας που ελέγχετε. Στην συνέχεια βλέπετε τον σχηματισμό της ομάδας σας κατά την διάρκεια της εισβολής. Μετά υπάρχει το εικονίδιο που δείχνει τα εκρηκτικά που έχουν μπει σε λειτουργία και τον χρόνο που θα εκραγούν. Κατόπιν βλέπετε μια μπάρα στην οποία φαίνεται η υγεία των μέλους της ομάδας που ελέγχετε. Μετά υπάρχει ένα μικρό ρολόι στο οποίο φαίνεται ο χρόνος που έχετε κάνει μέχρι εκείνη την στιγμή για να εκτελέσετε την αποστολή. Τέλος υπάρχει ένα εικονίδιο από το οποίο μπορείτε να πάρετε όλες τις σχετικές νέες πληροφορίες για την αποστολή που έχετε επιλέξει.
Οπως βλέπετε τίποτα δεν είναι τυχαίο σε αυτό το παιχνίδι. Πρέπει να λάβετε υπ' όψιν σας τα πάντα πριν κάνετε την οποιαδήποτε ενέργεια. Σίγουρα θα σας ενθουσιάσει με το επίπεδο του ρεαλισμού του. Είναι μάλλον ένα must για τους φανατικούς φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής.



ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι είναι φοβερά ρεαλιστικό... παράλληλα υπάρχουν τόσα πράγματα να σκεφτεί κανείς πριν την αποστολή. Είναι σαν να είσαι πράγματι "ο εγκέφαλος" που έχει αναλάβει τις αποστολές που παρουσιάζονται. Είναι πραγματικά πολύ καλό.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι για τους φανατικούς και όχι μόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87

FIELDS OF GLORY

GAME REVIEW

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	386/40 +SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**



Η Microprose εδώ και αρκετό καιρό, προσπαθεί να αποδείξει σε όλο το αγοραστικό κοινό ότι πέρα από τα "σοβαρά" προγράμματα που κατασκευάζει και αφορούν τους ανθρώπους που ασχολούνται στην δουλειά τους με κάποιο υπολογιστή, μπορεί να βγάλει εξίσου καλά προγράμματα και στον χώρο με τον οποίο ασχολείται ένα μεγάλο μέρος της αγοράς που ακούν στο όνομα: adventurers, strategic games funs, simulator freaks και όπως αλλιώς μπορείτε να το φανταστείτε.

Στα πλαίσια λοιπόν αυτής της οικονομικής πολιτικής που έχει υιοθετήσει η συγκεκριμένη εταιρεία έχει πουλήσει αρκετά games, πράγμα που την κάνει να δημιουργεί συνεχώς καινούρια, χρησιμοποιώντας την πείρα των προηγούμενων games, με αποτέλεσμα συνεχώς τα αποτελέσματα είναι καλύτερα. Και φυσικά πιστεύω ότι καταλαβαίνετε τι σημαίνει αυτό. Περισσότερη διασκέδαση για τους gamers σε όλο τον κόσμο. Αποδεικτικό στοιχείο ή αν θέλετε πρόγραμμα επιδεικτικό για να δείτε τα αποτελέσματα της δουλειάς τους είναι και το Fields Of Glory, που θα εξετάσουμε μαζί.

Είναι ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι που μας τοποθετεί στην εποχή του Ναπολέοντα Βοναπάρτη, της μεγάλης αυτής προσωπικότητας που έγραψε Ιστορία με τις κατακτητικές του εκστρατείες σε όλα τα κράτη της Ευρώπης. Σύμφωνα λοιπόν με το κατατοπιστικότατο manual του παιχνιδιού, το 1815 ο Ναπολέων αποδρά από το νησί Elba στο οποίο τον είχαν εξορίσει και με την βοήθεια των υποστηρικτών που βρήκε στον δρόμο για το Παρίσι, φτάνει στην συγκεκριμένη πόλη με ήχους αποθέωσης. Ο Αυτοκράτορας της Γαλλίας είχε επιστρέψει περισσότερο επικίνδυνος από ποτέ. Οι συμμαχικές δυνάμεις των Αγγλων και Προύσσων υπό τις διαταγές των Duke Of Wellington και του Blucher αντίστοιχα συναντήθηκαν στο Βέλγιο για να αντιμετωπίσουν τον Ναπολέοντα για ακόμα μια φορά. Αυτή η σειρά από μάχες που δώθηκαν εκεί είναι γνωστές με το όνομα Waterloo Campaign.

Εσείς δεν έχετε τίποτε άλλο να κάνετε στο παιχνίδι (τρόπος του λέγειν βέβαια) από το διοικήσετε το Αγγλοσυμμαχικό, τον Πρωσικό ή ακόμα και τον Γαλλικό στρατό σε αυτές τις μάχες. Μπορείτε ουσιαστικά να παίξετε με την Ιστορία και εν ανάγκη να την αλλάξετε κιόλας. Οδηγείτε ένα από αυτούς τους στρατούς λοιπόν με στόχο την παράδοση του αντίπαλου στρατού.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Ολα αυτά που θα δείτε διεξάγονται σε πραγματικές τοποθεσίες που έχουν απεικονιστεί στην οθόνη του υπολογιστή σας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Πάντοτε θα πρέπει να τονίζετε το γεγονός ότι σε τέτοια παιχνίδια τα γραφικά αξιολογούνται αλλιώς. Οπωσδήποτε όταν βάζουμε κάποια βαθμολογία σε ένα τέτοιο παιχνίδι δεν έχουμε στον νου μας τα γραφικά ενός adventure αλλά κάποιων ανάλογων προγραμμάτων που έχουν κυκλοφορήσει ή κυκλοφορούν στην αγορά. Εχοντας λοιπόν αυτή την προϋπόθεση σαν γνώμονα μπορούμε πλέον να πούμε ότι τα γραφικά του Fields Of Glory είναι όσο καλύτερα θα μπορούσαν να γίνουν. Αρχικά το πρώτο πράγμα που θα δει ο χρήστης είναι η εισαγωγή του παιχνιδιού, στην οποία αναπαριστάται μια μάχη μεταξύ των Γάλλων και των συμμαχικών στρατευμάτων με όλα τα μέσα που διατίθονταν εκείνη την εποχή... δηλαδή κανόνια τουφέκια που έπρεπε να ξαναγεμίσει ο στρατιώτης κάθε φορά που πυροβολούσε και ούτε καθεξής. Αφού γίνει και αυτό διαλέγετε τον στρατό που θέλετε να διοικήσετε και περνάτε στο κύριο μέρος του παιχνιδιού. Σε αυτήν την οθόνη βλέπετε ένα μέρος (ή ολόκληρη) την περιοχή στην οποία θα γίνει η μάχη, το πεδίο της μάχης αν θέλετε να μιλώντας με την σχετική ορολογία. Βλέπετε λοιπόν ανάλογα με την περιοχή στην οποία θα συμβεί κάτι τέτοιο, τις διακυμάνσεις του εδάφους από μια κατακόρυφη σχεδόν άποψη, καθώς επίσης και την αλλαγή του εδάφους με ανάλογα χρώματα. Πράσινο για τις καλλιεργημένες εκτάσεις και γενικά για τις εκτάσεις με βλάστηση, οι ξερές περιοχές με καφέ κ.ο.κ. Πάνω σε αυτές τις εκτάσεις θα παρατηρήσετε (χωρίς κόπο) την διάταξη των στρατών που θα μάχονται μέχρι θανάτου. Οι φιγούρες δεν είναι ιδιαίτερα λεπτομερείς αλλά αυτό δεν είναι το πρωταρχικό στοιχείο για την βαθμολόγηση ενός τέτοιου παιχνιδιού. Οι μονάδες για να ξεχωρίζουν μεταξύ τους έχουν ένα στοιχείο που τις κάνει να διαφέρουν. Υπάρχει πάντα κοντά στους στρατιώτες μια σημαία ανάλογη βέβαια με την εθνικότητα τους. Ετσι, θα βλέπετε την Γαλλική, την Αγγλική και την σημαία των Πρώσων για να τις ξεχωρίζετε.

Ολο το παιχνίδι έχει καλυφθεί από λίγα μουσικά θέματα που δεν έχουν και ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Κατά την διάρκεια της μάχης βέβαια θα ακούτε και τους ανάλογους ήχους, κάποιους ήχους που αποτελούν χαρακτηριστικό γνώρισμα κάθε μάχης που σέβεται τον εαυτό της.... τρομπέτες, κανόνια τουφέκια, κραυγές λαβωμένων, εκρήξεις! Δεν υπάρχει όμως και τίποτα το εξωπραγματικό, αυτό το κάτι που θα το κάνει να ξεχωρίσει. Αλλωστε ούτε αυτό δεν παίζει πρωταρχικό ρόλο στην αξιολόγηση ενός strategic game. Αυτό όμως που σίγουρα εξετάζεται και βάση αυτού βγάζουμε ανάλογα συμπεράσματα είναι το...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μην νομίσετε ότι πρόκειται για παιχνιδάκι της πλάκας. Κοιτάξτε πίσω μην σας επιτίθεται κανείς.

GAMEPLAY

...το οποίο είναι από τα πιο εύκολα και πιο κατανοητά. Μιλάμε βέβαια για ένα point and click friendly user interface (μην τρομάζετε με το μήκος του χαρακτηρισμού) που πολύ εύκολα μπορούν να μάθουν οι χρήστες. Δεν πρόκειται λοιπόν να μάθετε πολλά κουμπιά και να χάνετε χρόνο ψάχνοντας για το κουμπί που δίνει κάποια κίνηση που εσείς θέλετε. Τα πάντα γίνονται από menus που βρίσκονται στην κορυφή της οθόνης και όλες οι εντολές ενεργοποιούνται με το mouse. Ετσι μπορείτε να μετακινήσετε τις μονάδες του στρατού σας σε όποιο σημείο της οθόνης θέλετε, να κανονιοβολήσετε το αντίπαλο πεζικό, να κάνετε επέλαση με το ιππικό σας και εφόδους με το πεζικό σας. Ολα αυτά συνδιασμένα με την ευκολία των κινήσεων που γίνονται γρήγορα και άμεσα μέσω του mouse και με τις ανάλογες κινήσεις που δημιουργεί το στρατηγικό σας μυαλό, σίγουρα δεν θα αργήσετε να γευτείτε την γλύκα της πρώτης νίκης επί του αντιπάλου, το βάπτισμα του πυρός. Ο κέρσορας αλλάζει ανάλογα με την κίνηση που έχετε επιλέξει να κάνουν οι μονάδες του στρατού σας. Ενα πολύ αξιόλογο στοιχείο που πρέπει να αναφέρουμε είναι σίγουρα το πολύ κατατοπιστικό manual του παιχνιδιού που έχει ουσιαστικά όλα τα πραγματικά ιστορικά γεγονότα που έγιναν πριν και μετά την μάχη στο Waterloo. Επίσης είναι πολύ αξιόλογος και ο χειρισμός που δείχνει ότι το Fields Of Glory δεν απευθύνεται σε εξειδικευμένο κοινό, στους φανατικούς των strategy games αλλά σε ευρύτερο κοινό, σε όλους τους gamers. Συγχαρητήρια στην Microsoft για την πολύ όμορφη υλοποίηση των σχεδίων της. Περιμένετε περισσότερα στο μέλλον από αυτή την εταιρεία. Ολοι μας διαισθανόμαστε ότι το επόμενο strategy της συγκεκριμένης θα είναι πολυ αξιόλογο.





ΓΕΝΙΚΑ

Η Microsoft αποδεικνύει με αυτό το παιχνίδι ότι δεν κάνει παραγωγές μόνο για κερδοσκοπικούς λόγους! Σημασία πάνω από όλα είναι να μπορεί η εταιρεία να μπορεί να ψυχολογεί την αγορά των gamers και να παρέχει τα ανάλογα... όπως κάνει σε όλους τους τομείς η Microsoft.

αντοχή στο χρόνο

83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μην παίζετε πολύ συχνά για να μην καταλήξετε στο Δαφνί ως Ναπολέων Βοναπάρτης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87

Nippon safes

HOUSE	DYNABYTES
FORMAT	~~AMIGA 500~~ PC
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Το παιχνίδι ήταν αινιγματικό. Διαφορετικό από όλα τα adventures που είχαμε δει μέχρι στιγμής. Και σαν στήσιμο και σαν υπόθεση. Πρώτα απ'όλα είναι ρεαλιστικό και δεν περιέχει γελοίους γρίφους όπως μας έχουν συνηθίσει τον τελευταίο καιρό ακόμα και από μεγάλες εταιρίες. Στον χειρισμό χρησιμοποιεί mouse με ένα αρκετά υπερτροφικό δείκτη και μερικές φορές δεν είναι και τόσο έξυπνο το σύστημά τους. Για παράδειγμα τα sprites ακόμα κι όταν τους δείχνετε την έξοδο μερικές φορές πηγαίνουν και κουτουλάνε στα ενδιάμεσα εμπόδια και δεν μπορούν να τα περάσουν αν δεν κάνετε εσείς κάποια μανούβρα.



Τα γραφικά είναι καλά. Οπως βλέπετε κι εσείς από τις άπειρες φωτογραφίες δεν υπάρχει πρόβλημα ούτε στο μέγεθος της οθόνης ούτε στην μείξη των χρωμάτων. Είναι 32 ταυτοχρονα (και σε μερικές πριπτωσεις 64) και η κίνηση καλή.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΘΑ ΧΤΥΠΗΣΕΙ 3 ΦΟΡΕΣ

Το παιχνίδι λύνεται με 3 διαφορετικούς τρόπους. Ανάλογους με τις ικανότητες του ήρωα που διαλέγετε. Και φυσικά υπάρχουν τρεις διαφορετικοί χαρακτήρες. Ο έξυπνος, ο σέξυ και ο χαζούλης. Για καθαρά προασωπικούς λόγους εκτίμησα το παιχνίδι περισσότερο παίζοντας με τον σέξυ ήρωα, ή μάλλον την ηρωίδα, ένα καλοφτιαγμένο sprite. Εκεί λοιπόν που ο ένας χαρακτήρας μαθαίνει να τραγουδάει ο άλλος μπορεί να παίξει σούμο με έναν κοινό σκοπό: να διαρήξετε οσο το δυνατόν περισσότερα χρηματοκιβώτια μπορειτε και να ολοκληρώσετε με ασφάλεια το παιχνιδι. Και όλα αυ-



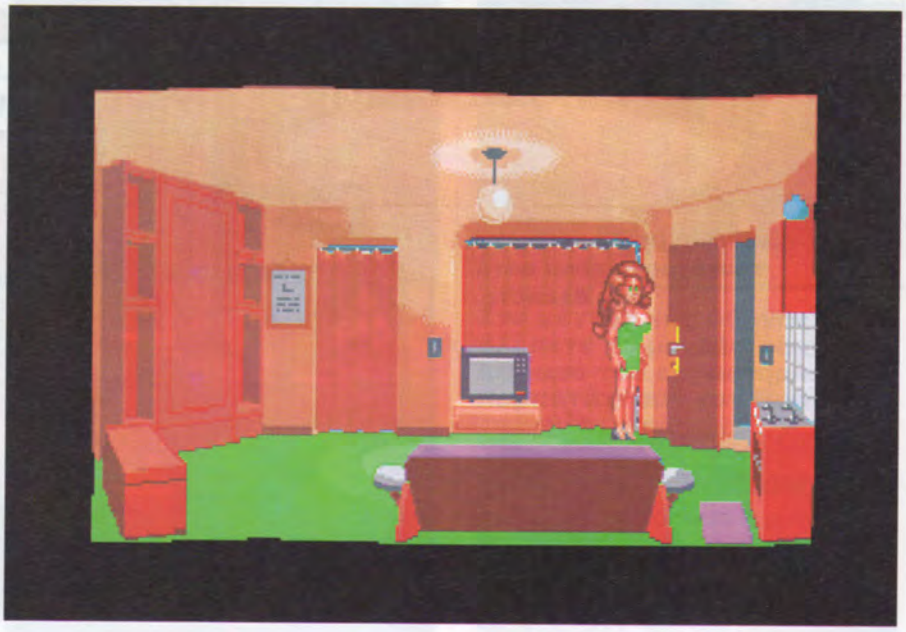




ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα το δώσω στον Γρίβα να το τελειώσει με όλους τους χαρακτήρες γιατί με κουρασε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	51
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΓΕΝΙΚΑ	81



Συνήθως δεν είναι τόσο καθαρό το σπίτι μου αλλά... ξέρετε θα έρθει η μάνα μου και δεν πρέπει να δει το χάλι. Να πετάξω και μερικά πραγματάκια ακόμα...

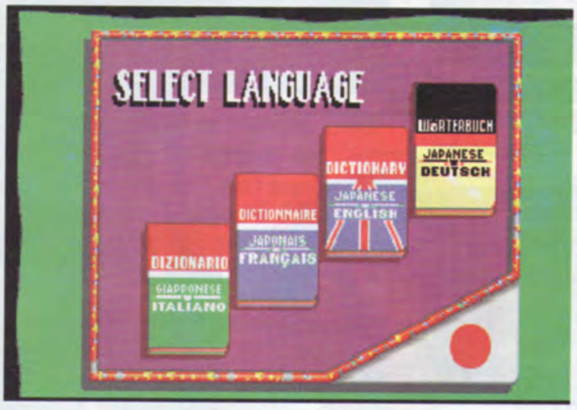
τά βγαίνοντας από την φυλακή και τελειώνοντας στην Ιαπωνία όπου διαδραματίζεται εκεί σχεδόν το 90% της υπόθεσης.

Πριν παίξετε βάλτε τα τιμαλφή σας σε θυρίδα γιατί στπ χρηματοκιβώτιο κινδυνεύουν. Και σβήστε αυτο το ηλίθιο χαμόγελο από το πρόσωπο μου.



ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ

Το πρόγραμμα είναι μία 3D animated περιπέτεια, αν θέλαμε να την χαρακτηρήσουμε με τον παλιομοδίτικο τρόπο. Ομως για την Amiga που η Sierra την εγκατέλειψε πια το παιχνίδι είναι από τα καλύτερα σε σχεδιασμό, γρίφους και γραφικά. Η οθόνη δεν είναι βέβαια full screen αλλά σε 320*200 με 32 χρώματα ταυτόχρονα με τόση κίνηση μπορούμε να μιλάμε για ένα καταπληκτικό θέαμα (να μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για adventure). Το παιχνίδι δεν είναι απόλυτα γραμμικό. Υπάρχουν, λόγω κατασκευής του χώρου, πολλές έξοδοι σε κάθε οθόνη μερικές που δεν οδηγούν πουθενά (στα πάρκα για παράδειγμα η έξοδος από μερικά σημειά είναι ατέρμονη) ενώ άλλες σας επιτρέπουν να επισκευθείτε πολλά μέρη πριν αποφασίσετε για το σωστό.



Στην αρχή του παιχιδιού μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τέσσερις γλώσσες. Ε, δεν μπορεί αν δεν σας αρέσει η μοσχαρίσια, κάτι θα γίνει με την αρνίσια...



Ετσι μπράβο, τώρα είναι καλύτερα. Πάω να κάνω ένα μπάνιο και μετά να κοιμηθώ.

INTERACTION

Η δύναμη όμως του παιχνιδιού στηρίζεται περισσότερο πάνω στους διαλογους ανάμεσα στους χαρακτήρες. Και αυτό γιατί "ρωτώντας πας στην Πολη" που λέει και η παρημοιά. Ετσι μετά από κάθε αδιέξοδο στο οποίο βρέθηκα μια καλή συνομιλία με τους γύρω μου ήταν διαφωτιστική. Πως αλλιώς θα καταλάβαινα να μαζέψω το πόστερ της τραγουδίστριας, να μάθω να τραγουδάω, να ανοίγω τα χρηματοκιβώτια χωρίς βοήθεια. Αυτοδημιούργητος ο νέος και ωραίος λοιπόν. Και τί αλληλοεπίδραση θα είχαμε πανω στους άλλους αν σε μερικά σημεία της περιπέτειας δενε ίχατε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο διαφορετικές απαντήσεις που προκαλούν σχετικά διαφοροποιημένη απάντηση και από τον συνομιλιτή σας.

320*200 με 32 χρώματα ταυτόχρονα είναι αυτό που βλέπετε.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το χειρότερο σημείο του παιχνιδιού ήταν δυστυχώς ο χειρισμός. Σε κάθε μορφή του: Το παιχνίδι αν δεν έχετε αρκετά drives (τουλάχιστον δύο εξωτερικά) είναι αργό στο φόρτωμα καθώς θα σας ζητάει σχεδόν -και τουλάχιστον- κάθε φορά που θα βγαίνετε από μία οθόνη σε άλλη και διαφορετικη δισκέτα και πιστέψτε με, ο αριθμος των δισκετών γεμίζει τα δάχτυλα του ενός χεριού και αυτό δεν σας διευκολύνει. Μετά είναι και η “αναπηρία” του κέρσορα που σενμπορεί να πετύχει πάντοτε το ακριβές σημείο που του δείχνετε αλλά ευτυχώς όταν υπάρχει κάποιο ενεργό για την περιπέτεια αντικείμενο και περάσετε τον κέρσορα από εκεί πάνω θα σας δώσει το όνομά του. Μην περιμένετε βέβαια κάποια ευκολία σαν το σύστημα της Lucas αφού και τα τέσσερα εικονίδια δεν ανταποκρίνονται σε όλα τα αντικείμενα. Αυτά είναι τα χρησιμοποιώ, κοιτάζω, παίρνω και όσο μαζεύετε αντικείμενα αυτό το inventory που εμφανίζεται με τα εικονίδια των αντικειμένων μεγαλώνει.

Ο ήχος, στο 1Mbyte μνήμης που το άκουσα, είναι βαρετός. Με εξαίρεση 2-3 σκηνές που έχουν πλουσια εφφέ στις υπόλοιπες δεν ακούγεται σχεδόν τίποτα.





Να βιαστώ γιατί σε λίγο το μέρος θα γεμίσει φλώρους, μαλλιάδες και φλωρομαλιάδες και δεν μπορώ να τους δείρω με αυτά τα ρούχα.

Αν ανοίξετε το κεντρικό ντουλάπι στην βιβλιοθήκη θα βρείτε αυτό που τόσο πολύ επιθημείτε. Ενα χρηματοκιβώτιο. Αλλά είναι νωρίς ακόμα για να το κλέψετε. Υπομονή.

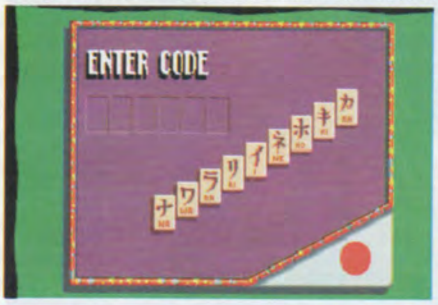


“Μα όχι σας το είπα χίλιες φορές **ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ Η ΜΑΡΙΑ ΤΟΥ DTP!!!**”





Το παιχνίδι με το πάτημα του L σας επιτρέπει να φορτώσετε την θέση σας από τον δίσκο την οποία μπορείτε να έχετε σώσει νωρίτερα πατώντας το S.



Υπάρχει και το συνηθισμένο κλείδωμα... μέχρι να το σπάσει κάποιος (για προσωπική χρήση βέβαια!)



Αυτά παθαίνει κανείς όταν παίρνει τον έξυπνο και τριγυρνάει στους δρόμους για ταξί στην αρχη της περιπέτειας.



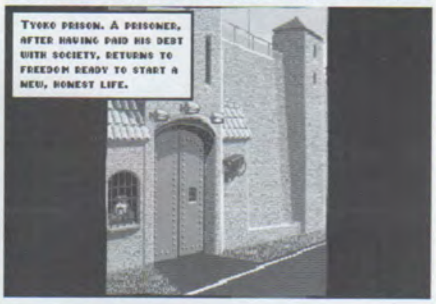
“ο δρόμος είχε την δική του ιστορία...”



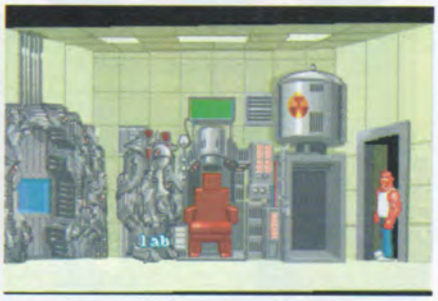
Ναι είναι η Donna Fatale στο μετρό, μεταμφιεσμένη σε γιαπωνέζα για να καταφέρει να μπει στο... αφήστε είναι μεγάλη υπόθεση, πού να σας τα λέω τώρα...



Μέσα στο εργαστήριο στο τέλος της υπόθεσης ο φίλος μας μονολογεί.



Μερικές ασπρόμαυρες οθόνες που αμέσως μετά βάφονται έγχρωμες προσφέρουν μια κινηματογραφικότερη ατμόσφαιρα.



Στο κέντρο της οθόνης βλέπετε το μεγάλο ρομπότ φρουρό του εργαστηρίου που περπατάει σαν τον Robocop.



“Ε, αμάν πια, πάλι στην απεργία των δημοσίων υπαλλήλων πέσαμε;”



Ο απόφοιτος της Φλωρέλκο ετοιμάζεται να κλείσει τον υπολογιστή και να πάει για φαϊ.

Γενικά το παιχνίδι είναι πάνω από το μέτριο αλλά χωρίς να αποτελεί κάτι το ριζοσπαστικό. Για μια σχετικά άγνωστη εταιρία όλα αυτά τα στοιχεία πρέπει να ομολογήσουμε ότι δέθηκαν πολύ όμορφα. Οι γρίφοι ήταν -για μένα- αρκετά δύσκολοι και δεν το προχώρησα οσο θα ήθελα με όλους τους χαρακτήρες. Για την ποιότητα και την ποσότητα των adventures στην Amiga αυτή την εποχή είναι νικητής.



GAME REVIEW

BUCK ROGERS II
MATRIX CUBED

HOUSE	S.S.I.
FORMAT	PC
TEST	PC 386/40 SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Είναι πλέον κοινά δεκτό πως τα Role Playing Games έχουν γίνει αποδεκτά από το μεγαλύτερο μέρος των gamers σε όλο τον κόσμο. Σε αυτό το γεγονός μεγάλη προσφορά έχει γίνει από την S.S.I. και ειδικότερα ύστερα από την συνεργασία της με τον κολοσσό των επιτραπέζιων R.P.Gs, την εταιρεία που κατασκεύασε το Advanced Dungeons & Dragons, την T.S.R.

Υστερα από το αδιάφορο μάλλον Hillsfar, η S.S.I. κατασκεύασε τα περίφημα Pool Of Radiance, Curse Of Azure Bonds, Secret Of The Silver Blades και Pools Of Darkness που αναφέρονταν στο περιβάλλον του Forgotten Realms. Παράλληλα, δημιούργησε τα Champions Of Krynn, Death Knights Of Krynn και Dark Quenn Of Krynn που αναφέρονταν στον κόσμο της Dragonlance. Εφτιαξε επίσης την περίφημη σειρά των Eye Of The Beholder, μια σειρά από δύο επικά Role Playing Games με τα οποία έγινε γνωστή στο αγοραστικό κοινό. Παράλληλα, δημιούργησε το Buck Rogers και την συνέχεια του, το Buck Rogers II: Matrix Cubed (με το οποίο θα ασχοληθούμε στην συνέχεια). Εχει ήδη υιοθετήσει και έχει κατασκευάσει και άλλα R.P.G's βασισμένα στους υπόλοιπους κόσμους της T.S.R όπως είναι το Spelljammer: Pirates Of Realmspace που είναι βασισμένο στον ομόνοιμο κόσμο. Στις καινούριες της κυκλοφορίες υπάρχουν τα Veils Of Darkness και το Advanced Dungeons & Dragons Unlimited Adventures, έναν editor με τον οποίο όσοι έχουν ασχοληθεί με τα παιχνίδια αυτά μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους R.P.G's με το περιβάλλον και τον τρόπο χειρισμού της περίφημης εταιρείας.

Εκείνο που ήταν το καταπληκτικό ήταν το γεγονός ότι η εταιρεία αυτή έχει καταφέρει να περάσει το περιβάλλον του επιτραπέζιου Advanced Dungeons & Dragons στις οθόνες των υπολογιστών με ένα καταπληκτικό σύστημα gameplay που προσέθετε στην γενικότερη εικόνα του παιχνιδιού. Πάντα φιλικό προς τον χρήστη και με ένα σενάριο που είχε ανάλογη πρωτοτυπία ανέβαζε την γενικότερη εικόνα του παιχνιδιού, ενώ όλοι όσοι είχαν ασχοληθεί με το επιτραπέζιο R.P.G. πολλές φορές ένοιωθαν να βρίσκονται κοντά με τους φίλους τους και να παίζουν μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή τους. Αρκετά όμως με αυτή την μικρή αναφορά στην εταιρεία S.S.I. και την συνεργασία της με την T.S.R. Καιρός να δούμε από κοντά και στην πράξη τα όσα αναφέραμε προηγουμένως μέσα από το παιχνίδι της Buck Rogers II: Matrix Cubed.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το 1990 οι εναπομείναντες Σοβιετικοί του κοινοβουλίου εκτοξεύουν στο διάστημα ένα νέο όπλο που ονομάζουν Masterlink και οι Αμερικανοί στέλνουν με την σειρά τους τον πιλότο τους Buck Rogers για να το καταστρέψει. Ο Buck Rogers πετάει με ένα νέο είδος πειραματικού αεροσκάφους που χρησιμοποιεί ένα σύστημα κρυογενετικής συντήρησης του σώματος. Υστερα από κάποιο λάθος όμως το σκάφος καταστρέφεται και το κατεψυγμένο κορμί του Buck Rogers χάνεται στο διάστημα. Ακολουθεί πόλεμος μεταξύ των υπερδυνάμεων και το μεγαλύτερο μέρος του πλυθησμού της Γης εξοντώνεται. Οι εναπομείναντες δημιουργούν μια σημαχία που ονομάζεται RAM και αφού καταστρέφουν τις υπόλοιπες πυρηνικές κεφαλές προσπαθούν να συνεχίσουν την ζωή τους ανάμεσα στα συντρίμμια και ψάχνοντας για νέους πλανήτες να κατοικήσουν. Μέχρι το 2100 έχουν κατοικηθεί οι επιφάνειες της Αφροδίτης και του Αρη αλλά το 2275 κάτω από την ασφυκτική πίεση της Γήινης κυβέρνησης επαναστατεί. Ακολουθεί ένας πόλεμος 10 χρόνων, στο τέλος του οποίου η RAM εξουσιάζει απόλυτα την Γη. Το 2310 βρίσκουν καταφύγιο στον πλανήτη Mercury. Μέχρι το 2455 έχει κατοικηθεί και η Σελήνη, αλλά το σημαντικότερο γεγονός της περιόδου είναι η ίδρυση της επαναστατικής οργάνωσης NEO (New Earth Organization) που αρχίζει να μάχεται την καταπιεστική κυβέρνηση της RAM. Γύρω στο 2456 η φιγούρα του Buck Rogers έχει αρχίσει να μυθοποιείται καθώς οι φήμες λένε ότι το σώμα του βρέθηκε και ο ίδιος έχει αρχίσει να βοηθάει την NEO στον πόλεμο κατά της καταπιεστικής RAM. Ο Buck Rogers όντως υπάρχει και για να το αποδείξει έμπρακτα κλέβει με μια ομάδα επαναστατών κάποια σκάφη που ονομάζονται "Gauntlet" αλλά η χαρά των επαναστατών είναι συγκρατημένη... η πολεμική αυτή επιχείρηση φάνηκε σε όλους πολύ εύκολη. Το 2457 μια ομάδα από νεοσύλλεκτους (εσείς) καταφέρνουν να καταστρέψουν την μηχανή με την οποία η RAM ήταν σίγουρο ότι θα καταστρέψουν κάθε μορφή



αντίστασης στους πλανήτες. Στην "Doomsday Mission" όπως ονομάστηκε κατάφερε η ομάδα αυτή να καταστρέψει ένα γιγάντιο laser που ονομαζόταν Doomsday Device και το οποίο μπορούσε να καταστρέψει ολόκληρους πλανήτες. Ολα αυτά συνέβησαν στο προηγούμενο Buck Rogers και συνεχίζονται στο Buck Rogers II: Matrix Cubed στο οποίο η Γη βρίσκεται πλέον κάτω από τον έλεγχο της οργάνωσης ΝΕΟ αλλά η σκιά της RAM διακρίνεται ακόμα. Οι συνηθισμένες επιθέσεις από στρατιωτικές δυνάμεις της RAM χαρακτηρίζονται ως "πράξεις υπεραισιόδοξων αξιωματικών" και "κακές κρίσεις των αξιωματικών της RAM". Η επαναστατική οργάνωση ΝΕΟ προσπαθεί να χτίσει την Γη μέσα από τα συντρίμμια που άφησε ο πόλεμος... θα τα καταφέρει με την βοήθεια σας;

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Οπως πάντα αναφέρουμε σε ανάλογα άρθρα η βαθμολογία των γραφικών ενός τέτοιου παιχνιδιού δεν είναι προϊόν σύγκρισης με γραφικά παιχνιδιών που δεν ανήκουν στον χώρο. Σίγουρα δεν μπορούμε να συγκρίνουμε τα γραφικά του συγκεκριμένου game με αυτά ενός graphic adventure της Sierra για παράδειγμα, παιχνιδιών δηλαδή που στηρίζονται περισσότερο στα γραφικά για να παρουσιάσουν ένα καλύτερο σύνολο σαν προϊόν.

Εχοντας λοιπόν αυτό υπ'όψιν μπορούμε να πούμε ότι τα γραφικά του Buck Rogers II είναι αρκετά όμορφα και λεπτομερή, κινούνται σε αρκετά καλά επίπεδα. Οι στατικές εικόνες που είναι μια συνήθεια της S.S.I. είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες, χρησιμοποιούνται πολλά χρώματα και οι λεπτομέρειες είναι εμφανής σε όλες τις εικόνες. Παράλληλα, οι εικόνες που εμφανίζονται όταν κάποιο sprite πλησιάζει την ομάδα που ελέγχετε έχουν animation που είναι ομαλό, χωρίς προβλήματα ταχύτητας. Τα εχθρικά sprites είναι καταπληκτικά, ποικίλα και το σημαντικότερο λεπτομερή. Ακόμα και οι φιγούρες των μελών της ομάδας σας είναι πρωτότυπες, με μεγάλη ποικιλία ανάλογα με το είδος του επαγγέλματος που έχετε διαλέξει για αυτές και ανάλογα με την ράτσα στην οποία ανήκουν.

Εκείνο που έχει αρκετή σημασία είναι το γεγονός ότι μπορείτε ανά πάσα στιγμή να αλλάξετε τα χρώματα σε όλο το sprite οποιουδήποτε μέλους της ομάδας σας με την βοήθεια ενός μικρού editor που υπάρχει στο παιχνίδι, έτσι ώστε να προσθέσετε και ένα προσωπικό ύφος στις φιγούρες των μελών της ομάδας σας. Τα γραφικά του περιβάλλοντος στο οποίο κινούνται οι χαρακτήρες είναι 3D, τα οποία βλέπετε από μια άποψη πιο ψηλά και διαγώνια στην οθόνη. Τα κτίρια ή το οτιδήποτε συναντούν οι παίκτες είναι ποικίλα και δεν μονοτονούν τις εικόνες του παιχνιδιού.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός αν και δεν ενδιαφέρει πολλές φορές τον χρήστη ενός τέτοιου παιχνιδιού. Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού καλύπτεται από ηχητικά εφφέ, όπως οι ήχοι του πλήθους όταν η ομάδα βρίσκεται σε μια πόλη ή οι ήχοι της σύγκρουσης των σπαθιών και οι εκρήξεις των βομβών όταν η ομάδα μάχεται. Μουσικά θέματα ακούγονται πέρα από την εισαγωγή, στις στιγμές που η ομάδα συναντά κάποιο στοιχείο σημαντικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Πέρα όμως από αυτά τα λίγα έστω μουσικά θέματα προσθέτουν ατμόσφαιρα στις συγκεκριμένες στιγμές που ακούγονται και συχνά αναπτύσουν τα "ηρωικά" συναισθήματα του παίκτη στο έπακρο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια αυτής της εταιρείας βασίζονταν πάντα στον χειρισμό και στον τρόπο που εξελίσσεται η δράση στην οθόνη. Βάση αυτού του κριτήριου αποφασίζεται από το αγοραστικό κοινό η ποιότητα ενός τέτοιου game. Και εδώ η S.S.I. τα καταφέρνει περίφημα. Ο χειρισμός είναι απλός, αν και τα στοιχεία που πρέπει να λάβει ο παίκτης υπ' όψιν του για να κάνει την κάθε κίνηση είναι πολλά. Ας τον δούμε όμως πιο αναλυτικά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Δείτε κάποιο από τα παλιά επεισόδια του Buck Rogers, αν το βρείτε δηλαδή...

Στην αρχή του παιχνιδιού ο παίκτης πρέπει να δημιουργήσει μια ομάδα από 6 άτομα, ή να πάρει τους quickstart χαρακτήρες που υπάρχουν και συνοδεύουν το παιχνίδι. Μόλις ξεκινήσει η δημιουργία των χαρακτήρων οι παίκτες των επιτραπέζιων παιχνιδιών της T.S.R. θα νοιώσουν σαν το σπίτι τους καθώς πρέπει να καθορίσουν ορισμένα στοιχεία από τα οποία τίποτα δεν είναι τυχαίο, όλα παιζουν σημαντικό ρόλο. Αρχικά λοιπόν, πρέπει να διαλέξουν το race του χαρακτήρα, βάση του οποίου αυτός παίρνει bonuses ή penalties στα attributes, τα χαρακτηριστικά του. Αφού γίνει αυτό, ο παίκτης πρέπει να αποφασίσει το επάγγελμα που θα ακολουθήσει ο χαρακτήρας και να δώσει τα ανάλογους πόντους στις ικανότητες που θέλει να έχει ο χαρακτηρας του. Ο υπολογιστής εν τω μεταξύ έχει δημιουργήσει μια σειρά από χαρακτηριστικά κοινά για όλους, όπως είναι το Strength (η δύναμη), το Intelligence (η εξυπνάδα), το Wisdom (η σοφία), το Dexterity (ο τρόπος που χειρίζεται τα όπλα ο παίκτης και ο τρόπος πουτ αποφεύγει τα όπλα του αντιπαλου), το Constitution (το πόσο ανθεκτικός στις αντίξοες συνθήκες και τα χτυπήματα του αντιπαλου είναι), το Charisma (ο τρόπος να πείθει τους άλλους). Σε αυτά μπορεί να επέμβει ο παίκτης με την επιλογή Modify και να τα ανεβάσει όλα στο 18 το οποίο είναι και το ανώτερο συνήθως ποσοστό που έχουν οι παίκτες.

Από εκεί και πέρα ο παίκτης ξέροντας τα στοιχεία αυτά διαλέγει επάγγελμα για κάθε παίκτη και ξεκινάει το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο η οθόνη χωρίζεται σε παράθυρα. Στο κάτω μέρος είναι ένα menu με το οποίο καθορίζετε τις ενέργειες των παικτών. Υπάρχει επίσης ένα παράθυρο στο οποίο εμφανίζονται τα μυνήματα, ένα παράθυρο που σας δείχνει την κατάσταση των μελών της ομάδας σας και ένα παράθυρο στο οποίο βλέπετε μέσα από τα μάτια της ομάδας σας, φτιάχνετε ένα είδος χάρτη όπου αυτό είναι δυνατό και βλέπετε και τα αντίπαλα sprites. Οταν γίνεται κάποια μάχη η οθόνη αλλάζει πάλι. Εκεί καταλαμβάνει όλη την οθόνη το περιβάλλον στο οποίο γίνεται η μάχη. Τα μέλη της ομάδας κινούνται με τους κέρσορες ενώ οι ενέργειες που μπορούν να κάνουν εξαρτώνται πάλι από menus. Οπως βλέπετε τα πάντα είναι απλουστευμένα, σε σημείο που να μην συναντά κανένα πρόβλημα ο παίκτης.

Οσοι έχουν ασχοληθεί ξανά με ανάλογο παιχνίδι της S.S.I. θα ενθουσιαστούν. Για τους νέους gamers σίγουρα θα είναι μια καινούρια εμπειρία αφού δεν θα συναντήσουν τα συνηθισμένα σενάρια άλλων RPG's των εταιρειών που έχουν καταξιωθεί στον χώρο.





ΓΕΝΙΚΑ

Πρωτότυπο σενάριο με αφορμή τον Buck Rogers, έναν ήρωα που έχει μεταφερθεί και στην τηλεόραση με αρκετή επιτυχία. Ενας cult ήρωας για την επιστημονική φαντασία γίνεται για δεύτερη φορά αφορμή για ένα RPG που μόνο η S.S.I. μπορεί να αποδώσει όπως πρέπει.



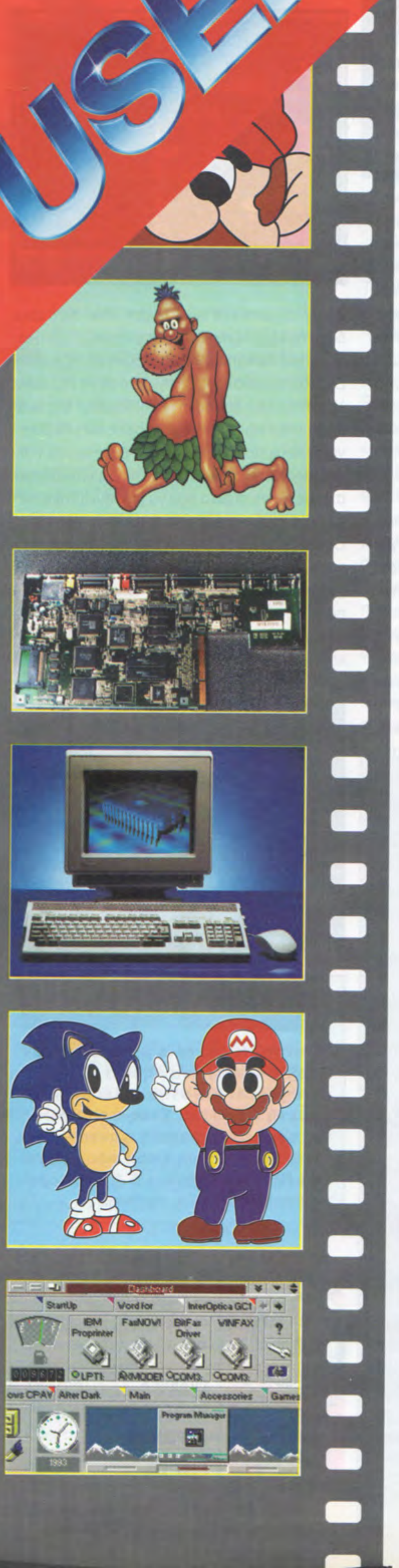
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Buck Rogers... the next generation. Ωχ! Λάθος!

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	86

USER

Για σας που ξέρετε και θέλετε να σιγουρευτείτε...



...να σιγουρευτείτε ότι μαθαίνετε **έγκυρα** και **έγκαιρα** όλα τα καυτά θέματα για τους υπολο-γιστές: Hardware test, Software, Νέα και ειδή-σεις από το χώρο της πληροφορικής με υπεύ-θυνη και έγκυρη γνώμη. **Είναι ώρα...**

...να γραφτείτε συνδρομητές στο USER
Και φυσικά εμείς όπως πάντα θα σας δώσουμ
κι ένα δώρο. Στείλτε λοιπόν γρήγορα το κουπόνι συνδρομής και διαλέξτε ταυτόχρονα μία από τις παρακάτω προσφορές.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 BAAL
(PC-AMIGA-ST)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 TWIN WORLD
(AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3 STAR CONTROL
(PC-AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 1

COIN-OPS
ΚΑΤΑΘΕΣΗ ΣΕ ΚΕΡΜΑΤΑ

GUARDIANS OF THE 'HOOD

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Ολοι θυμώμαστε βέβαια το θαυμάσιο (στα ηλεκτρονικά τουλάχιστον) Pit-Fighter της Atari. Ηταν πολύ καλό στα γραφικά και στην κίνηση και την τεχνική άφηνε πολλά περιθώρια για κάθε παίκτη. Η Atari επανήλθε στην τεχνική αυτή κατασκευάζοντας αυτο το παιχνιδι αλλά με το κλασικό σενάριο του "περπατώ εις την πόλη και δέρνω όποιον βλεπω"! Υπάρχουν 4 διαφορετικοί ήρωες να διαλέξετε και η ψηφιοποίηση χαρακτήρων και αντικειμενων στην οθόνη είναι εκπληκτική. Η κίνηση εξακολουθεί να χάνει αρκετά όπως και η τεχνική που πιστεύω ότι είναι κατώτερη από εκείνη του Pit-Fighter ενώ ένα ακόμα αρνητικό είναι η μεγάλη του δυσκολία που θα σας αφήσει στα κρυα του λουτρού πολύ γρήγορα. Ενα θετικό που πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι αν νικήσετε μία από τις τρεις οργανωσεις/συμμορίες που τρομοκρατούν την πόλη μπορείτε μετά να διαλέξετε κάποιον από τους αρχηγούς τους που σαν τελικοί κακοί είναι πολύ δυνατοί. Το παιχνίδι προσφέρεται για διπλό (αλλά και τριπλό σε ορισμένα μηχανήματα που ήρθαν τελευταία) αν θέλετε να ξεσκάσετε. Τίποτα περισσότερο.







3 WONDERS

Τρία σε ένα είναι αυτό το παιχνίδι από την Capcom η οποία το κυκλοφόρησε πριν από την μεγάλη επιτυχία του Street Fighter 2. Υπάρχει ένα shoot'em up, ένα puzzle action και ένα πιο platform παιχνίδι ταυτόχρονα να διαλέξετε πάνω στο ίδιο μηχάνημα. Το κάθε ένα από αυτά θα μπορούσε πολύ εύκολα να σταθεί και από μόνο του σαν ξεχωριστό μηχάνημα αλλά προσωπικά μου άρεσε περισσότερο το shoot'em up μέρος της τριάδας. Το Don't Pull είναι το puzzle της παρέας. Τα γραφικά είναι πολύχρωμα και οι ήρωές του είναι κάποια ζωάκια, σκοπός σας είναι να μετακινείτε πέτρες και να ταράξετε στο ξύλο τους κακούς. Το platform action παιχνίδι του μηχανήματος έχει τους ίδιους ήρωες με το shoot'em up, τον Lou και τον Siva που είναι δύο περιέργα ξωτικά. Θα μπορούσα να πω οτι το συγκεκριμένο παιχνιδι έχει δανείσει πολλά στοιχεία στο Castle Of Illusion του Mega Drive αλλά και στο αντίστοιχο παιχνίδι με ήρωες του Disney στο Super Nes. Μπορεί να παιχτεί διπλό και θα δείτε οτι έχει καλά γραφικά και είναι ταυτόχρονα αρκετά δίκαιο.





REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

FLASHBACK

HOUSE	DELPHINE
FORMAT	AMIGA, PC, SEGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ **Γ. ΑΡΝΑΟΥΤΟΓΛΟΥ**

Πάει καιρός απο τότε που κάναμε zapping στην TV και πιάναμε το κατασκοπικό έργο που διαδραματίζεται στο μέλλον και καθόμαστε με τις ώρες. Μα τώρα βαρεμάρα. Απο την άλλη στα Computers, το στερεότυπο, ο ήρωας, ένα κουκλάκι με κάθετη ή παράλληλη κίνηση που σκοτώνει ή δέρνει. Διπλή βαρεμάρα. Μα η Delphine έκανε πάλι το θαύμα της, μετά το ANOTHER WORLD το FLASHBACK. Το είδος του είναι ένα Shoot'em up με πολλά στοιχεία adventure κινηματογραφικού στύλ. Ο ήρωας μας ένα καλοσχηματισμένο sprite με τέλεια κίνηση, πρέπει να καταστρέψει τον πλανήτη που βρίσκεται και να δραπετεύσει πριν την έκρηξή του. Μια ομολογουμένως εξαιρετική εισαγωγή σου δίνει να καταλάβεις ότι μόλις δραπέτευσες απο το αρχηγείο τους, με την ιπτάμενη μηχανή σου, και οι κακοί σε ακολουθούν με το διαστημόπλοιό τους προσπαθώντας όχι πια να σε αιχμαλωτίσουν αλλά να σε σκοτώσουν. Οταν λοιπόν σε καταρρίπτουν και απελπισμένα ψάχνουν να σε βρούν εσύ έχεις πέσει αναίσθητος σε ένα απόμερο και αφιλόξενο μέρος του πλανήτη. Ξυπνώντας ξέρεις ότι η ύπαρξη σου είναι πολύ σημαντική, αλλά δεν ξέρεις γιατί, (σύμπτωμα αμνησίας). Εσύ πρέπει να σκοτώσεις όλους τους δυσάρεστους Mutans χρησιμοποιώντας βέβαια και την Shield, μην φας και καμμιά αδέσποτη σφαίρα. Πρέπει επίσης να προσέχεις και τα ύψη, γι'αυτό προμηθεύσου και την συσκευή αντιβαρύτητας. Τι τύχη, στο 2ο επίπεδο περνώντας σ'ένα μηχάνημα τη συσκευή αποθήκευσης μνήμης (???!!!) μαθαίνεις ποιός είσαι, τι ξέρεις και ότι είχες αποθηκεύσει τη μνήμη σου εκεί μέσα για να μην σου αποσπάσουν κανένα πλανητικό (?!) μυστικό. Απο ότι κατάλαβες είσαι ένας πολύ σημαντικός πράκτορας (μην το πάρεις επάνω σου) που με κατάλληλους χειρισμούς, ελιγμούς, άλλους σκοτώνοντας τους άλλους μιλώντας τους, εκπληρώνοντας αποστολές, δραπετεύοντας, ταξιδεύοντας και ένα σωρό άλλα περίεργα, πρέπει να καταστρέψεις τον πλανήτη που βρίσκεσαι (δουλειά και αυτή!!). Το παιχνίδι συμπληρώνεται απο περίφημα demos που όχι μόνο κάθε φορά σου δίνουν να καταλάβεις τι γίνεται, αλλά είναι τόσο καλά συνδεδεμένα με το παιχνίδι που σου δίνουν την αίσθηση ενός έργου που συμμετέχεις έχοντας πρωταγωνιστικό ρόλο.

Τα γραφικά είναι υπέροχα με πολλά χρώματα και φοβερές πίστες που σε μεταφέρουν σε άλλο κόσμο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίξτε το Prince of Persia 1 και 2 και το Another World, δείτε καμμιά βιντεοκασσέτα κατασκοπικού περιεχομένου, κατεβάστε τα τηλέφωνα και αρχίστε.





Τα sprites είναι το κάτι άλλο, μεταλλαγμένοι, που φορούν Jetpack, γήινοι, εξωγήινοι, VIPS, ζητιάνοι κανονικός κόσμος.

Ο ήχος είναι πολύ καλός. Η μουσική που υπάρχει πριν αρχίσει το παιχνίδι και στο τερμάτισμα (που αν το FLASHBACK ήταν έργο, ένα απο τα OSKAR του θα ήταν για το Soundtrack) σε αφήνει άναυδο.

Τα sound effects είναι εξωκοσμικά.

Η δε κίνηση έχει την απόλυτη τελειότητα, οι κολοτούμπες, τα άλματα, ο τρόπος που κρατάει το πιστόλι είναι τόσο φυσικά, ομαλά και ρεαλιστικά. Ομως η μεγαλύτερη ικανοποίηση είναι στο τερμάτισμα που βλέπεις τις καλύτερες φάσεις της περιπέτειας σου και τη προσωπογραφεία του ήρωά μας.

Δεν μπορώ να του βρώ ψεγάδι και το μόνο που μπορώ να πω είναι μια συνηθισμένη φράση των αμερικάνων "I owe you one Delphine for saving me from death boring".

ΓΕΝΙΚΑ

Το πιο ολοκληρωμένο παιχνίδι που έχω δεί. Στην ουσία είναι κάτι παραπάνω απο απλό παιχνίδι. Ομορφα συνδεδεμένο με τέλειους συνδιασμούς γραφικών, ήχου, κίνησης και χειρισμού.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



ΟΝΟΜΑ : ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΡΝΑΟΥΤΟΓΛΟΥ
ΗΛΙΚΙΑ: 16 **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** : A500, A1200, PC 386, SUPER NES
ΧΟΜΠΥ : ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΖΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΠΕΠΟΙΘΗΣΕΙΣ : ???
ΟΜΑΔΑ : ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: WINNERS DON'T USE DRUGS

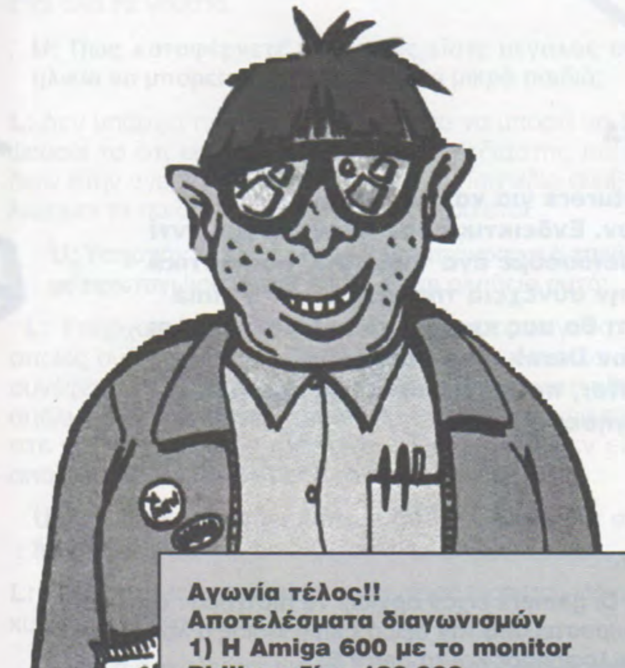


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΗΡΘΕ ΤΟ FLASHBACK ΚΑΙΡΟΣ ΝΑ ΞΕΧΑΣΕΤΕ ΟΛΑ Τ'ΑΛΛΑ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΓΕΝΙΚΑ	**96**

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΡΤΙΟΥ



Αγωνία τέλος!!
Αποτελέσματα διαγωνισμών
1) Η Amiga 600 με το monitor Philips αξίας 180.000 ανήκει στον Λουκά Θεοφανόπουλο απο την Αθήνα.
Ενώ απο ένα joystick pacman αξίας 7.600 δρχ.κερδίζουν οι:

1) Δραγώνας Βασίλης - Κέρκυρα
2) Κατινιός Γιώργος - Θεσ/νικη
3) Δρίτσας Στέλιος - Αθήνα
4) Αγάθου Δέσποινα - Αθήνα
5) Κωνσταντάκης Νίκος - Αθήνα
6) Τσερέπης Αθανάσιος - Λάρισα
7) Καλημέρης Ηλίας - Αθήνα
8) Σκέττος Γιώργος - Αθήνα
9) Παρασκευόπουλος Δημήτρης - Θεσ/νικη
10) Σερπετζόγλου Ευθύμιος - Αθήνα

Μην ξεχνάτε βέβαια ότι τα δώρα ήταν προσφορά της ANEROUSSIS CONTROL της μεγαλύτερης ελληνικής εταιρείας κατασκευής joystick και η συνέχεια Μαθήτρια του εκπαιδευτικού ομίλου ΞΥΝΗ θα γίνει η Χριστίνα Ψαθά απο τον Βύρωνα η οποία θα φοιτήσει έξι μήνες στο τμήμα πληροφορικής κ'αυτοματισμού γραφείου CARIERRA.
Ευχαριστούμε τον εκπαιδευτικό όμιλο ΞΥΝΗ για την υποτροφία που προσέφερε.

Spell Shop

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Για ακόμα ένα μήνα κοντά σας, φίλοι adventurers για να σας παρουσιάσουμε ορισμένα θέματα που σίγουρα σας ενδιαφέρουν. Ενδεικτικά σας αναφέρουμε αντί προλόγου ότι σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε ένα "preview" ουσιαστικά του Alone In The Dark 2 καθώς επίσης και την συνέχεια της λύσης του Ultima Underworld 2. Παράλληλα, είμαστε σίγουροι ότι θα σας κινήσει το ενδιαφέρον και η συνέντευξη που παραχώρησε ο Al Lowe στον Derek dela Fuente, ο άνθρωπος που έχει δώσει ζωή στον περίφημο Larry Laffer, πρωταγωνιστή της ομώνυμης σειράς που έχει δημιουργήσει η Sierra.

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Συνεχίζοντας την "παράδοση" των τελευταίων μηνών που θέλουν κάποιες σελίδες του Spellshop να είναι αφιερωμένες στους δημιουργούς των πιο δημοφιλών adventures, έτσι και αυτό το μήνα πήραμε συνέντευξη από τον Al Lowe. Πιστεύουμε ότι τα λόγια είναι περιττά για το ταλέντο του. Πιο περιττός μάλιστα είναι ο οποιοσδήποτε πρόλογος. Γι' αυτό ας περάσουμε στην συνέντευξη που μας έδωσε.

USER: Πως αρχίσατε να ασχολείστε με τον χώρο των υπολογιστών;

Lowe: Ενώ είχα αλλάξει αρκετές δουλειές όταν ήμουν νεότερος, κάποια στιγμή δούλευα σαν επιθεωρητής σε κάποιο σχολείο στου οποίου τις εγκαταστάσεις υπήρχε ένας υπολογιστής. Η διεύθυνση έκανε λοιπόν το λάθος να μου δώσει ένα password για να τον δουλεύω και εγώ. Αρχισα να γράφω κάποια προγράμματα σε Basic. Μόλις κυκλοφόρησε στην αγορά ο Apple II συνειδητοποίησα ότι έπρεπε να τον αγοράσω. Ετσι ξόδεψα τον μισθό ενός μήνα για να τον αγοράσω. Το αντίτιμο το ξέρουμε νομίζω όλοι.

U: Ολοι συνδέουν το πρόσωπο σας με τον Larry. Βασίσατε τον χαρακτήρα στον εαυτό σας και το παράξενο χιούμορ σας ή είχατε στο μυαλό κάποιον άλλο γνωστό σας;

L: Η σειρά του Larry είναι βασισμένη σε κάποιο text adventure που είχα δημιουργήσει για τον Apple II με τον τίτλο "Soft Porn" και το οποίο είχε πουλήσει 25000 κομμάτια. Κάποια στιγμή ο Ken Williams μου πρότεινε να εκδόσω το ίδιο παιχνίδι αλλά αυτή τη φορά με γραφικά. Ο Larry παράλληλα δημιουργήθηκε σε μια συνάντηση την στιγμή που σχολιάζαμε ένα πρόσωπο γνωστό σε εμάς. Ετσι δημιουργήθηκε ο Larry.

U: Οι gamers είχαν αρχίσει να πιστεύουν ότι είχατε κουραστεί από την σειρά Larry. Ποιος ο λόγος που κυκλοφόρησε και το Larry 6;

L: Δημιουργήσαμε και το Larry 6 γιατί οι πωλήσεις του 5 ήταν πολύ καλές. Ενα μόνο να θυμάστε: το 6 είναι πολύ δύσκολο και γι' αυτό παίρνω όλη την ευθύνη, γιατί απλά ένοιωσα ότι με το σύστημα χειρισμού της Sierra τα πάντα γίνονται πολύ εύκολα.

U: Γιατί το κεφάλι του Larry μετά τα δύο πρώτα παιχνίδια μεγάλωσε και δεν μεγάλωσαν και των άλλων χαρακτήρων;

L: Είναι σαν και εμένα. Μόλις έγινε γνωστός αποφασίσαμε να του αλλάξουμε στυλ. Προσπαθήσαμε να δώσουμε μεγαλύτερη έμφαση στις εκφράσεις του προσώπου και στα ίδια τα χαρακτηριστικά του Larry. Παρόλα αυτά, στο Larry 6 έχουμε χρησιμοποιήσει μια καινούρια τεχνική που δεν έχει χρησιμοποιηθεί σε κανένα άλλο παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτή την στιγμή στην αγορά. Χρησιμοποιήσαμε γραφικά από φωτογραφίες αλλά και γραφικά στο στυλ των κινουμένων σχεδίων. Ετσι, καταφέραμε να δημιουργήσουμε ένα μείγμα γραφικών που κάνει το παιχνίδι γεμάτο από παράξενες εικόνες. Πρέπει να τονίσω εδώ και το γεγονός ότι έχω κατασκευάσει και ένα καινούριο interface που δοκιμάζεται σε αυτό το παιχνίδι. Η εικόνα πλεόν δεν κρύβεται από τους διαλόγους, τα πρόσωπα και όλα τα στοιχεία που σίγουρα ενοχλούσαν τους απαιτητικούς του είδους. Σίγουρα η αγορά θα ξετρελλαθεί με το νέο αυτό τρόπο χειρισμού.

U: Είναι πολιτική της Sierra να παρεμβάλει τα arcade sequences στα παιχνίδια της; Ρωτάμε γιατί αρκετές φορές νοιώθουμε ότι είναι άσχετα με τις στιγμές που εμφανίζονται ή διακόπτουν ένα καλό

σενάριο.

L: Τα arcade σημεία των παιχνιδιών είναι αυστηρά θέμα των δημιουργών του εκάστοτε παιχνιδιού. Κάτι τέτοιο είχα κάνει και στο Freddy Pharcas. Χρησιμοποίησα το arcade σημείο με την μονομαχία, γιατί δεν μπορώ να φανταστώ ένα παιχνίδι που εξελίσσεται στην Αγρια Δύση χωρίς κάποια μονομαχία. Εκείνο όμως που πρόσεξα ήταν και πάλι το αγοραστικό κοινό που δεν του αρέσει πολλές φορές να παίζει τα σημεία αυτά. Ετσι τοποθέτησα μια επιλογή που πέρναγε το arcade sequence καλύπτοντας έτσι όλα τα γούστα.

U: Πως καταφέρνετε ενώ εσείς είστε μεγάλος σε ηλικία να μπορείτε να κατακτάτε τα μικρά παιδιά;

L: Δεν υπάρχει πράγματι κανένας που να μπορεί να διαψεύσει το ότι είμαι ο μεγαλύτερος σχεδιαστής παιχνιδιών στην αγορά. Για να φτιάξω τέτοια παιχνίδια συμβουλεύομαι τα παιδιά μου. Είναι απλούστερα έτσι.

U: Υπήρχαν φήμες για μια κινηματογραφική ταινία με πρωταγωνιστή τον Larry. Είναι αλήθεια αυτό;

L: Υπήρχαν πολλές προτάσεις από παραγωγούς, τις οποίες συζητήσαμε και βγάλαμε το συμπέρασμα ότι δεν συνέφερε την Sierra η κίνηση αυτή. Και αυτό γιατί ήθελα απόλυτο έλεγχο πάνω στην ταινία. Τώρα ξανασκεφτόμαστε να κάνουμε κάτι ανάλογο, αλλά τίποτα δεν είναι απόλυτο, τουλάχιστον προς το παρόν.

U: Θα κυκλοφορήσει κάποιο από τα παιχνίδια σε Mega CD;

L: Είναι πολύ πιθανόν, αλλά τα περισσότερα παιχνίδια θα κυκλοφορούν σε άλλα μηχανήματα.

U: Με τι ασχολείστε για να ξεφύγετε από τους υπολογιστές;

L: Είμαι επαγγελματίας σαξοφωνίστας. Διαβάζω συνήθως κάποιο βιβλίο από την φανταστική λογοτεχνία.

U: Τέλος, αν θα είχατε μια ευχή πραγματοποιήσημη τι θα ευχόσασταν;

L: Μάλλον θα έλεγα να φτάσει στο τέλος η δυστυχία, ειρήνη παντού στην Γη.

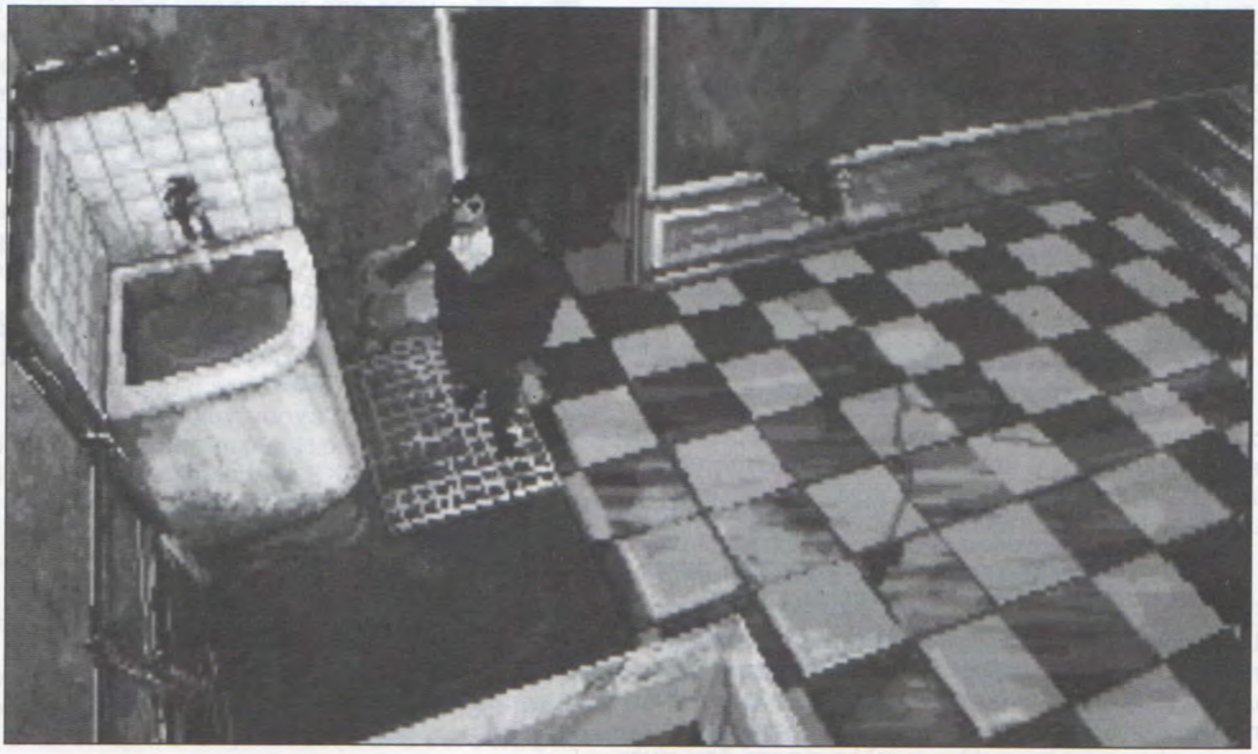
ALONE IN THE DARK 2

Η Infogrames μετά από την καταπληκτική επιτυχία του Alone In The Dark ήταν πολύ φυσικό να μας παρουσιάζει την συνέχεια του. Οπως και ο πρόγονός του έτσι και αυτό χρησιμοποιεί το ίδιο interface αλλά και την ίδια τεχνική στην παρουσίαση των γραφικών στην οθόνη. Εκείνο που έχει αλλάξει είναι η ποιότητα των γραφικών και του ήχου, δύο σημεία που το κάνουν να ξεχωρίζει και τα οποία είναι εμφανή σε όποιον έχει παίξει το πρώτο μέρος.



Για να μπορέσετε να τρέξετε το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζονται και πολλές απαιτήσεις. Αν και ο 386 σίγουρα είναι το μηχάνημα που προτείνει η εταιρία για να φανούν οι πραγματικές δυνατότητες τρέχει σε όλους τους υπολογιστές που υποστηρίζουν VGA και MCGA και έχουν χώρο 12 MB στον σκληρό τους δίσκους.Η μνήμη που χρειάζεται είναι 2 MB RAM, 512 KB normal memory και 126 KB EMS memory. Εκείνο που εντυπωσιάζει πέρα από τα γραφικά είναι και η μουσική, την οποία μπορείτε να ακούσετε αν είσαστε χρήστης κάποιας μουσικής κάρτας. Και λέω αόριστα κάποιας μουσικής κάρτας γιατί το πρόγραμμα υποστηρίζει ένα πλήθος από κάρτες.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι η εξής: Ο Ιπτάμενος Ολλανδός ύστερα από μια φοβερή μάχη με τους πειρατές του One Eyed Jack, καταλαμβάνεται. Ο συγκεκριμένος πειρατής είχε την φήμη του πιο σκληρού πειρατή των θαλασσών. Από την άλλη μεριά όπως καταλαβαίνετε από το όνομα του, είχε μόνο ένα μάτι αλλά είχε αποκτήσει ταυτόχρονα ικανότητες να βλέπει το μέλλον με αποτέλεσμα να ξέρει τα δρομολόγια των πλοίων και να ενεργεί ανάλογα. Καταλαμβάνοντας το πλοίο βρίσκει ότι ο μοναδικός θυσαυρός είναι η Elisabeth Jarret. Μεταφερόμαστε στα 1924 την εποχή της ποταπαγόρευσης και της βεντέτας ανάμεσα στις συμμορίες. Μόλις έχετε ξεκουραστεί από την προηγούμενη περιπέτεια σας και μαθαίνετε ότι ένας φίλος σας, ο Ted Sticker χρειάζεται επειγόντως την βοήθεια σας. Ο Ted ερευνεί την απαγωγή ενός 8χρονου κοριτσιού, που λέγεται Grace Saunders και οι φήμες λένε ότι ο υπεύθυνος είναι ο One Eyed Jack! Η "φωλιά" του διάσημου πειρατή ονομάζεται Hell's Kitchen σε κάποιο σημείο του Ειρηνικού και συγκεκριμένα σε κάποιο σπίτι που είναι χτισμένο πάνω σε έναν λόφο μεταξύ του Los Angeles και του San Francisco. Παραμονή Χριστουγέννων και ο φίλος δεν έχει επικοινωνήσει μαζί σας εδώ και μια εβδομάδα. Καιρός είναι λοιπόν να αναλάβετε δράση.



Αναλαμβάνετε να βρείτε την αιτία της εξαφάνισης του φίλου σας πράγμα που θα αποδειχθεί πολύ επικίνδυνο στην πορεία. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύμφωνα με την εταιρία στις 15 Οκτωβρίου. Θα θέλαμε επίσης να αναφέρουμε ένα σημείο που σίγουρα θα ενθουσιάσει του φίλους της φανταστικής λογοτεχνίας και των ιστοριών τρόμου. Οπως λοιπόν και το πρώτο μέρος του Alone In The Dark έτσι και αυτό είναι επηρεασμένο από τα κείμενα του καταπληκτικού H.P. Lovecraft. Περιμένουμε με ανυπομονησία την κυκλοφορία του...

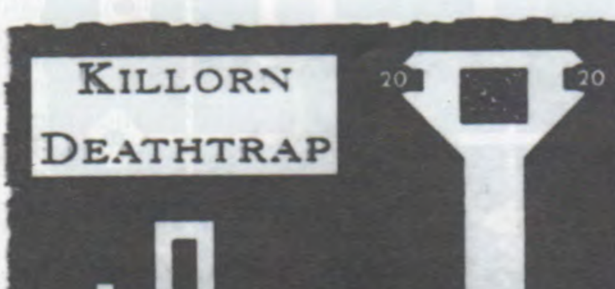
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ULTIMA UNDERWORLD II

Θα συνεχίσουμε αυτό τον μήνα την λύση του φοβερού adventure της Origin. Μόλις έχετε περάσει τις δοκιμασίες των προηγούμενων dungeons φτάνετε στο Killorn Keep. Αυτό το φρούριο έχει στρατηγική σημασία και είναι σύμβολο της εξουσίας του Guardian. Μέσα εκεί θα συναντήσετε πολλά πρόσωπα που έχουν ο καθένας τις ιδιαιτερότητες του, όπως για παράδειγμα ο Lord Thibris που θα βρείτε στο 1. Αν και είναι εντυπωσιακός στην μορφή του, σαν άρχοντας το μόνο που κάνει είναι να μιλάει για τις παλιές νίκες του στις μάχες των εκστρατιών του Guardian. Στο 2 θα βρείτε τον Relk ο οποίος είναι ο αρχηγός της ασφάλειας του κάστρου και ίσως σας εκνευρίσει με την συμπεριφορά του. Μην δώσετε πολλή σημασία και προχωρείστε στο 3 όπου ζουν οι Merzan, Bishay και Aron και που ασχολούντε με το εμπόριο της πόλης. Δύο σημαντικά αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε εδώ είναι τα Iron Flesh και Flameproof potions. Η περιήγηση σας στο κάστρο συνεχίζεται στο 4 που βρίσκεται ο Lobar. Την περισσότερη ώρα είναι μεθυσμένος αλλά θα ωφελήσει την ομάδα να ακούσετε αυτά που σας λέει. Πηγαίνετε στην συνέχεια στο 5 όπου θα συναντήσετε την πονηρή Mystell. Καλό θα ήταν πριν το κάνετε να περάσετε λίγη ώρα στο eating room για να συνηθίσετε τον τρόπο ζωής των κατοίκων. Σημαντικότατες πληροφορίες για το κάστρο θα μάθετε από τον Ogri στο 6 πριν περάσετε στο 7 για να δείτε κάποια ζώα που λέγονται Trilkhai και τα οποία τρέφει ο Guardian για τις εξαγωγές του. Κάποιο άτομο το οποίο είναι δύσκολο να αντιμετωπίσει είναι η Mors Gotha. Αν καταφέρετε να κερδίσετε κατεβείτε στο Level 2.



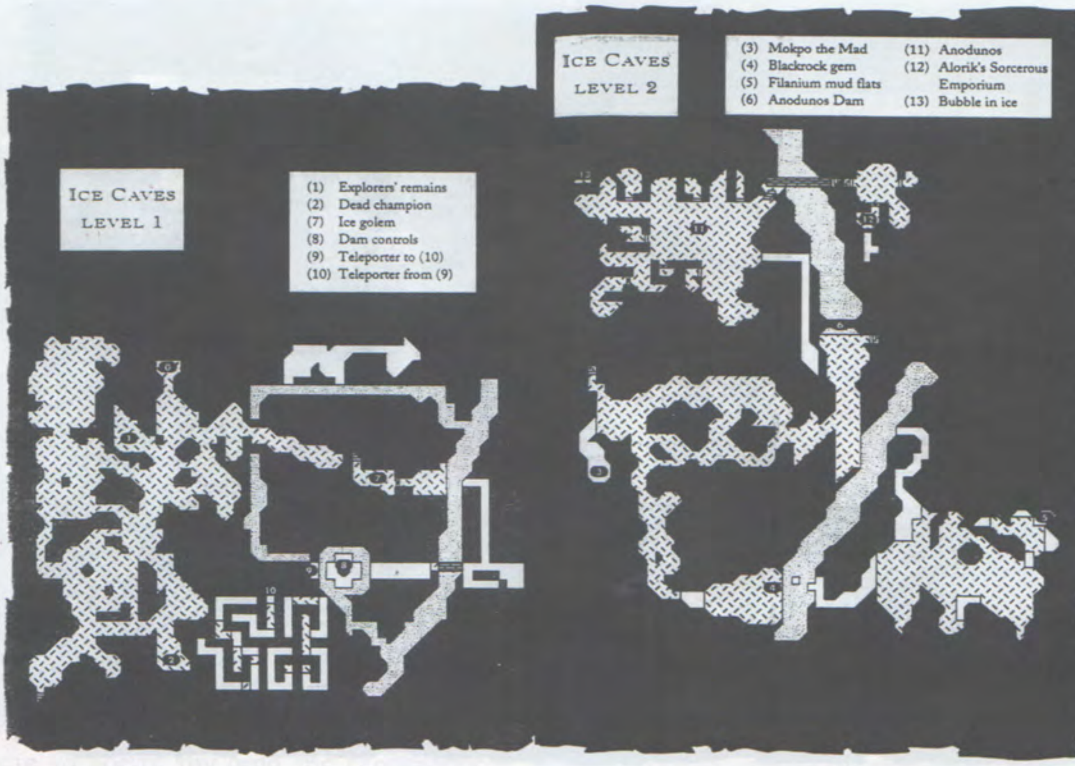


Σε αυτό το επίπεδο προχωρείστε αμέσως στο 9 για να βρείτε μέσα στην κλειδωμένη αποθήκη ένα Wand Of Magic Missiles με 14 χρήσεις. Υπάρχει μια παγίδα στο 10 για τους απρόσεχτους που θέλουν να περάσουν από την μυστική είσοδο στο 11. Μετά από αυτή την μυστική είσοδο είναι η φυλακή στην οποία μπορείτε να βρείτε ένα blackrock gem και ένα Longsword of Major Accuracy. Προσέξτε τα πλάσματα που υπάρχουν στο 15 και τα οποία κυκλοφορούν στο 12 συνήθως. Υπάρχει μια μυστική πόρτα στο 13 στην νοτιοδυτική γωνία. Να θυμάστε ότι αν κάτι πάθουν τα πλάσματα όλο το κάστρο θα καταστραφεί. Περάστε στο 14 όπου υπάρχει ένας φρουρός που φαίνετε φυσιολογικός αλλά δεν είναι. Θυμηθείτε ότι οπουδήποτε συναντήσετε τον Bishop καλό θα ήταν να του αναφέρετε το όνομα της Altara που

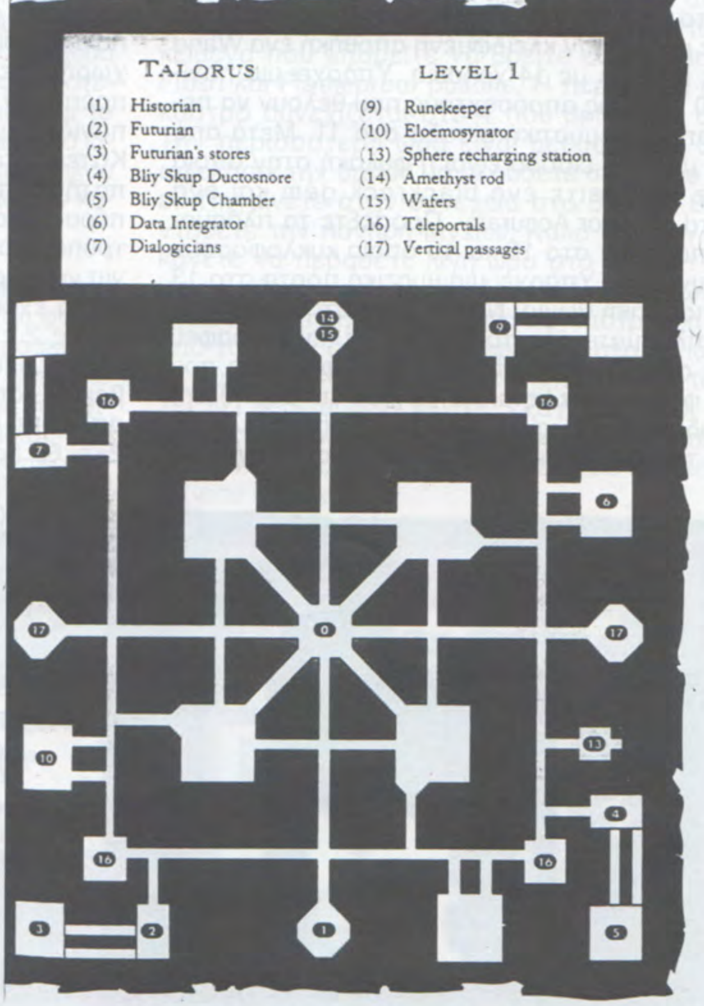


βρίσκεται στο 16. Σε περίπτωση που πέσετε στην παγίδα που υπάρχει στο 10 πρέπει αμέσως να προχωρήσετε ανατολικά και μετά νότια. Στο 17 θα πρέπει να πηδήξετε πιο χαμηλά, να αποφύγετε τις παγίδες και να ανεβείτε στην πλατφόρμα στο 18. Κατεβάστε αμέσως τον μοχλό που θα δείτε και πατήστε το δεξιότερο κουμπί, για να ανοίξετε το πέρασμα στο 19. Φτάνοντας στο 20 αγνοείστε την τρύπα στο πάτωμα και μπείτε σε μία από τις τρύπες για να επιστρέψετε στο Killorn.

Σειρά έχουν τώρα οι Ice caves οι οποίες έχουν και αυτές 2 επίπεδα. Το πρώτο σημείο που πρέπει να επισκεφτείτε είναι βορειοδυτικά στο 1 όπου θα βρείτε κάποιους εξερευνητές (ή τουλάχιστον ότι απέμεινε από αυτούς) με τις προμήθειες τους. Εκεί θα βρείτε ένα Wis runestone, και δύο scrolls: τα Water walk και Map area που είναι πολύ χρήσιμα. Επίσης θα βρείτε και έναν χάρτη που περιγράφει κάποια σημεία του Level 1. Λίγο πιο νότια στο 2, θα βρείτε σκάλες που οδηγούν κάτω, ενώ στα ανατολικά θα βρείτε ένα Axe of Major damage και ένα Wand of Frost με 9 χρήσεις. Σημαντική βοήθεια θα σας δώσει ο Mokpo the Mad μετά τις σκάλες στο 3. Επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την σπηλιά του σαν καταφύγιο για να ξεκουραστείτε. Προχωρώντας νοτιοανατολικά θα βρείτε ένα ποτάμι. Εκεί στην δυτική όχθη στο 4 θα βρείτε ένα Blackrock gem, ενώ ακριβώς απέναντι από το gem υπάρχει η μεγαλύτερη πηγή των Filanium mud flats που προσέφερε στην πόλη δύναμη παλαιότερα. Εκεί και συγκεκριμένα στο 5 θα βρείτε λίγη ποσότητα την

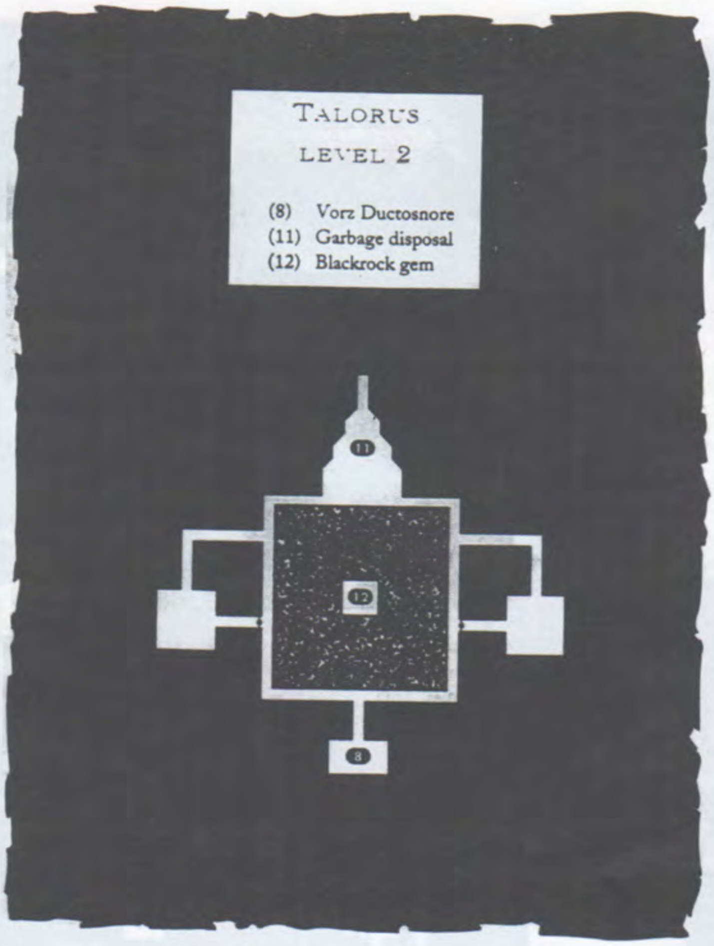


οποία φυλάνε 3 Yeti. Από την σπηλιά του Mokpo μπορείτε να πάτε αμέσως ανατολικά και θα συναντήσετε στο 6 το Anodunos Dam. Προχωρείστε και σκοτώστε στο 7 το τελευταίο από την γενιά των Ice golems. Αφού διασχίσετε το ποτάμι και επιστρέψετε θα βρείτε τους διακόπτες που σας αποκλείουν την είσοδο για τα floodgate controls στο 8. Σιγουρευτείτε ότι ο μοχλός, η αλυσίδα και ο διακόπτης είναι ανεβασμένα και το κουμπί είναι στην ένδειξη out. Πηγαίνετε στο 9 για να τηλεμεταφερθείτε στο 10 έχοντας βέβαια το κλειδί, πατήστε το κουμπί και κατεβάστε τον μοχλό και τον διακόπτη. Μόλις ανοίξουν οι πόρτες, θα μπορέσετε να φτάσετε στην πόλη αφού ο πάγος θα αρχίσει να λειώνει στο 11. Εκεί θα βρείτε πολλούς θυσαυρούς αλλά μην ξεχάσετε να πάτε στο 12 στο Alorrik's Sorcerous Emporium. Στον ανατολικό τοίχο πατήστε το κουμπί και θα βρείτε ένα Wand Of Smite Undead, ένα Scepter Of Mana Boost και πολλούς ρούνους. Μην πειράξετε όμως την Tower Shield γιατί είναι καταραμμένη. Στην δυτικά της βορειοδυτικής γωνίας της πόλης στο 13 θα βρείτε τα εξής scrolls: Smite Foe,



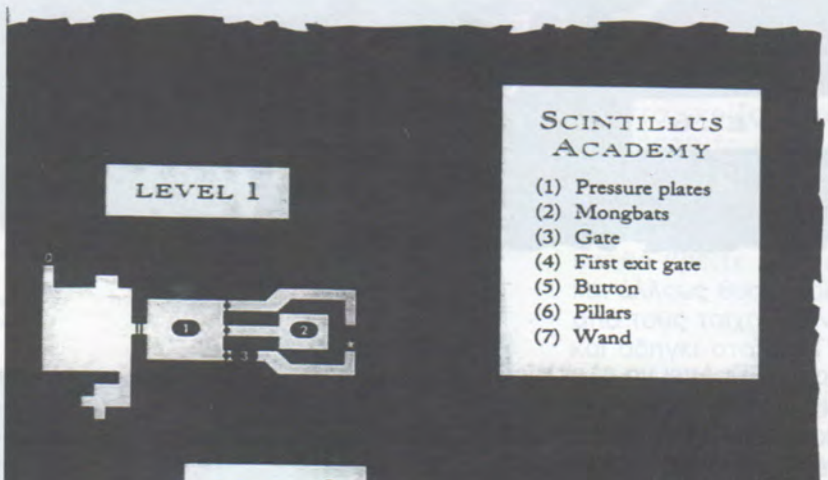
Freeze Time και Summon Demon (δώστε ιδιαίτερη προσοχή σε αυτό!). Το παράξενο είναι ότι θα τα βρείτε σε μια φουσκάλα.

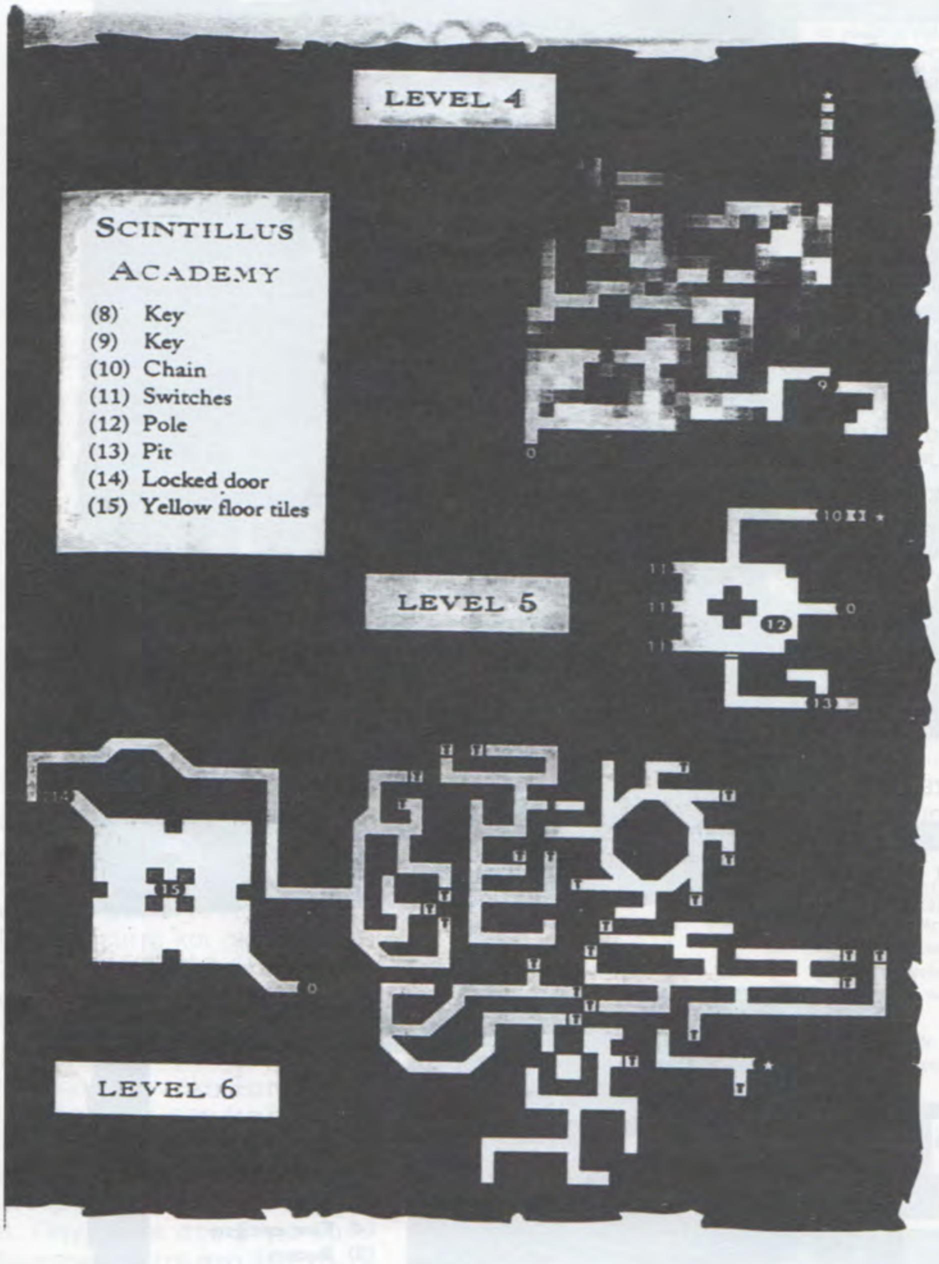
Επόμενος σταθμός σας είναι το Talorus. Εκεί θα συναντήσετε τον Historian στο 1 όπου θα σας πει πολύ χρήσιμες πληροφορίες για το σημείο αυτό. Στο 2 βρίσκεται ο Futurian ο οποίος ασχολείται με το μέλλον και έχει να σας δώσει και χρήσιμα αντικείμενα στο 3. Μην ξεχάσετε να επισκεφτείτε το 4 και ειδικότερα το 5 στο οποίο βρίσκεται ο έλεγχος όλων των Skup chambers της πόλης. Στο 6 μπορείτε να ρωτήσετε οποιαδήποτε πληροφορία φτάνει να έχετε καλή διατύπωση στις ερωτήσεις σας και να έχετε συγκεντρώσει αρκετές πληροφορίες. Στο 7 θα βρείτε τους Dialogicians που βοηθούν τους κατοίκους να διατυπώνουν αυτά που θέλουν να πουν. Αμέσως μετά στο 8 θα βρείτε τον Vorz Ductosnore που είναι επικεφαλής της δημιουργίας των Vorz (είναι πλάσματα για όλες τις δουλειές). Στο 9 βρίσκεται ο Runekeeper ο οποίος έχει μεγάλους Kal ρούνους και την πέτρα Corp. Πληροφορίες μπορείτε να πάρετε και από τον Eloemosynator που βρίσκεται στο 10. Τα σημαντικότερα μέρη όμως βρίσκονται στο Level 2 του Talorus.



Εδώ στα γωνιακά δωμάτια (16) θα βρείτε από τρεις τηλεμεταφορείς που οδηγούν στα άλλα τρία δωμάτια. Αν βαδίζετε στο κάθετο πέρασμα στο 17 μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε το 11 στο οποίο θα βρείτε τα Boots Of Bouncing και το Scepter Of Shockwave. Στο 12 θα βρείτε άλλο ένα Blackrock gem, στο 13 light spheres, στο 14 ένα πανέμορφο amethyst rod και wafers στο 15.

Στην συνέχεια θα πρέπει να πάτε στο





Scintillus Academy. Πρέπει να ολοκληρώσετε όλο το dungeon όπως έκαναν και οι μαθητές της σχολής. Η σχολή είναι χωρισμένη σε sections και φυσικά ξεκινάτε στο Section 1. Ξεκινώντας πρέπει να βρείτε τον συνδιασμό των pressure plates στο 1 (είναι εύκολος συνδιασμός αλλά random) για να ανοίξετε την πόρτα. Σκοτώστε τα mongbats στο 2 (αν χρειαστεί χρησιμοποιήστε το Magic Arrow Wand) μπαίνοντας στην μεσαία πόρτα. Στην συνέχεια μπείτε στην πιο δεξιά πόρτα στο 3 για να βγείτε από αυτό το section.

Στο section 2 βρείτε το κουμπί στο 5 που ανοίγει το πέρασμα στο 4 έτσι ώστε να μην χρειαστεί να κάνετε το spell Open για να γίνει αυτό. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται για να αποφύγετε μια πτώση στο ποτάμι που σίγουρα θα σας στοιχίσει. Προσέξτε όταν περνάτε το 6 γιατί πετάγονται πέτρες που καλό θα ήταν να αποφύγετε.

Στο Section 3 υπάρχουν κινούμενες πέτρες στις οποίες πρέπει να περάσετε για να βγείτε. Μετά τις 3 πρώτες και χρησιμοποιώντας το Wand Of Telekinesis προχωρήστε βόρεια για να βγείτε έξω. Μην ξεχάσετε να πάρετε το Wand Of Name Enchantment στο 7.

Φτάνοντας στο Section 4 χρησιμοποιήστε το Fly spell για να πάτε στο 8 και το 9 και να πάρετε τα κλειδιά που σας περιμένουν εκεί. Ετσι αποφεύγετε να καταναλώσετε χρόνο σε εξερεύνηση και μάχες με σκελετούς.

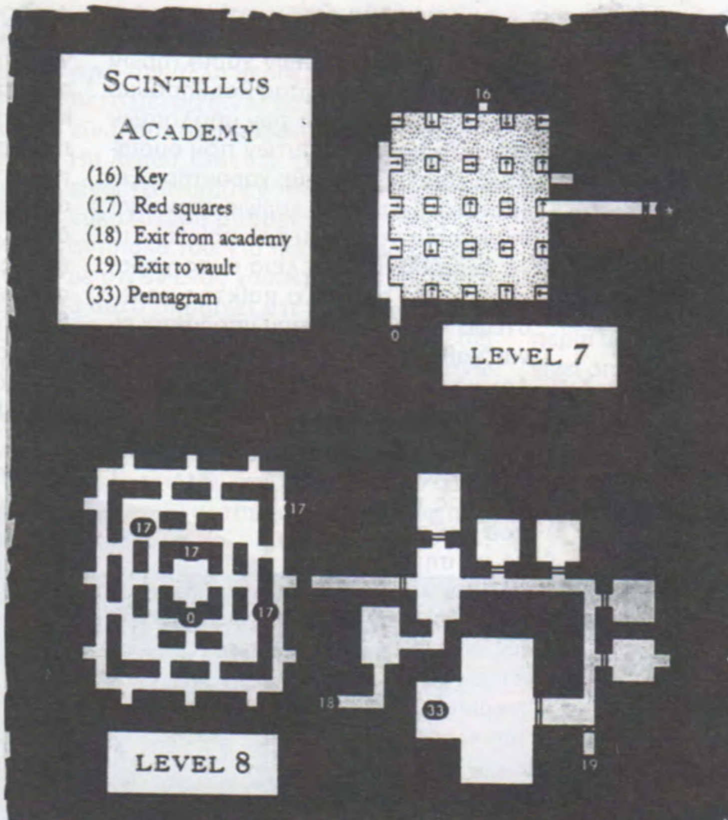
Στο Section 5 περάστε την πόρτα και τραβήξτε την αλυσίδα στο 10. Αφού σκοτώσετε τον σκελετό χρησιμοποιήστε το Pole στο 12 για να πατήσετε τους διακόπτες στο 11 και ανοίξτε έτσι την επόμενη πόρτα. Αν δεν πατήσετε το κουμπί στο 13 αφού πηδήξετε πάνω από την τρύπα θα βρεθείτε αντιμέτωποι με ένα headless.

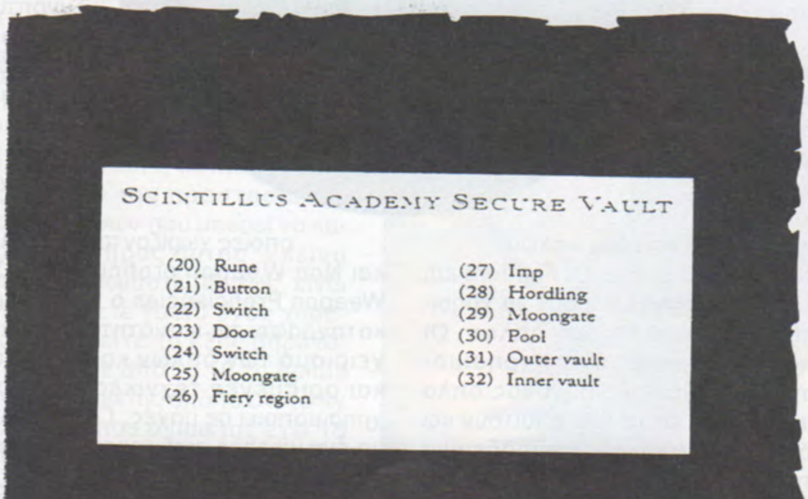
Στο Section 6 πηγαίνετε στην κλειδωμένη πόρτα στο 14. Αν πατήσετε κάποια από τις κίτρινες πλάκες στο 15 θα δημιουργήσετε και άλλο headless το οποίο φυσικά θα πρέπει να αντιμετωπίσετε αν και δεν κάνει επιθετικές κινήσεις. Στο κέντρο θα βρείτε άλλο ένα κλειδί και μερικά βέλη.

Στο επόμενο section πρέπει να θυμάστε ότι στις πλάκες που προσγειώνεστε εξαφανίζονται εκείνες που δείχνει το βέλος. Πηγαίνετε λοιπόν έχοντας αυτό υπ' όψιν σας στο 16 για να πάρετε το κλειδί και βγείτε από την πόρτα.

Στο Section 8 προσέξτε τις κόκκινες πλάκες στο 17 οι οποίες ανεβαίνουν μετά το πρώτο λάθος. Τέλος φτάνετε στο Secure vault. Αφού ανοίξετε την πόρτα στο 20 βλέπετε ένα Rune of Stasis που εξαφανίζεται όταν κάνετε ένα Dispel Rune spell. Επόμενο εμπόδιο είναι μια κλειδωμένη πόρτα που ανοίγει αν πατήσετε το κουμπί στο 21 χρησιμοποιώντας το Telekinesis spell. Στο νερό βρείτε τον διακόπτη

στο 22 ο οποίος ανοίγει την πόρτα στο 23. Για να γίνει αυτό χρησιμοποιήστε το Water Walking spell. Στην επόμενη πόρτα που θα βρείτε στρίψτε αριστερά και αγνοώντας τους τοίχους που είναι ψεύτικοι προχωρήστε μέχρι τον διακόπτη στο 24. Κάντε το Bouncing ή το Fly spell για να αποφύγετε τις τρύπες. Εναλλακτικά μπορείτε να πέσετε στην πρώτη τρύπα και να μπείτε μέσα στην κόκκινη Moongate στο 25. Τηλεμεταφέρεστε στο 26. Στην αριστερή πόρτα αντιμετωπίστε το Imp στο 27 και τραβήξτε την αλυσίδα. Στην δεξιά πόρτα πάρτε το κλειδί αφού σκοτώσετε το Hordling στο 28. Χρησιμοποιώ-





ντας το κλειδί και την αλυσίδα μπαίνετε στην κεντρική πόρτα και περνάτε την Moongate στο 29. Αμέσως τηλεμεταφέρεστε στο 30. Εκεί σκαρφαλώστε πάνω στο γκρίζο μονοπάτι. Ακολουθήστε το όταν οδηγεί αριστερά, αλλά συνεχίστε ευθεία όταν αυτό στρίβει δεξιά. Θα βρεθείτε στο Outer vault στο 31 και θα βρείτε το Flam Rune και άλλους θυσαυρούς. Ενας από τους τοίχους είναι ψεύτικος και οδηγεί στο 32. Για να περάσετε το πεδίο ενέργειας που βλέπετε μπροστά χρειάζεστε είτε τα Fraznium gauntlets ή το Fraznium crown. Ψάχνοντας το πάτωμα θα βρείτε τα πολύτιμα Vas και Tym Runes, ένα Axe Of Fire Doom και ένα scroll of Smite Foe.

Ελπίζω να σας βοηθήσαμε και αυτό το μήνα. Μείνετε κοντά μας και τον επόμενο για την συνέχεια του καταπληκτικού αυτού adventure.

ROLE PLAYING GAMES

DUNGEONS

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Συνεχίζουμε την ξενάγηση μας στον φανταστικό κόσμο του επιτραπέζιου παιχνιδιού Dungeons & Dragons και αυτό τον μήνα. Αυτή την φορά όμως και τα επόμενα τεύχη θα παρουσιάζουμε τους κανόνες του παιχνιδιού, με όσο το δυνατόν περισσότερη λεπτομέρεια μπορούμε.

Εχοντας αναλύσει τα Abilities (ικανότητες) των χαρακτήρων θα πρέπει να σας βοηθήσουμε στην δημιουργία και των υπόλοιπων χαρακτηριστικών, αυτών που ουσιαστικά κάνουν τον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστό, βασισμένο κυρίως στην ιδιοσυγκρασία του ίδιου του παίκτη. Για να δημιουργηθεί τέλεια ένας χαρακτήρας, θα πρέπει ο παίκτης να πιστέψει ότι ο ήρωας που υποδύεται είναι "καθρέφτης" του εαυτού του.

Αρχικά και αφού έχετε καθορίσει όλα τα χαρακτηριστικά του, θα πρέπει να διαλέξετε με ποιο όπλο θα πολεμάει στην μάχη, το είδος το που παίζετ τό το σημε πρέπει να σετε μεγά προσοχή στους περιορισμούς των κλάσεων. Πιο συγκεκριμένα για τους χαρακτήρες ισχύουν οι εξής περιορισμοί: (Paladin είν ο μόνος χα κτήρας ποι ρεί να χρησ σει όλα τα (σκονται στην λίστα των όπλων του παιχνιδιού αυτού. Οι Fighters και οι Rangers επίσης μπορούν να χρησιμοποιήσουν το 99% των όπλων. Οι Thieves δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν μεγάλα σε μέγεθος όπλα και ειδικότερα όπλα που απαιτούν και τα δύο χέρια (όπως για παράδειγμα το περίφημο Two- handed sword. Οι Clerics από την άλλη μεριά δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν κοφτερά όπλα. Συνήθως χρησιμοποιούν όπλα όπως είναι το Hammer και το Mace.

Τέλος οι Magic- users δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν άλλα όπλα εκτός από τα Dagger, Darts και Staves.

Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με τις πανοπλίες που χρησιμοποιούνται για προστασία από τους εχθρούς που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Περιορισμούς σχετικά με τις πανοπλίες έχουν οι Thieves και οι Magic users. Συγκεκριμένα οι Thieves δεν μπορούν να φορέσουν άλλη πανοπλία εκτός από την Leather armor και οι magic users μόνο Bracers (ένα είδος βραχιολιών που προστατεύουν τον χα- ικά για να ν αυτά τα ιενα οι χαρες θα πρέ- αρχικά να αγοράζουν και στην συνέχεια καθώς πολεμούν θα βρίσκουν καλύτερα για να εξοπλιστούν.

Συνοπτικά, ένας χαρα- τήρας έχει ι κάποιες τερεύου- κανότητες νομάονται es και οι οποίες χωρίζονται σε Weapon και Non Weapon proficiencies. Στα Weapon Proficiencies ο χαρακτήρας καταγράφει τις ικανότητες του στον χειρισμό των όπλων καθώς επίσης και ορισμένες τεχνικές τις οποίες χρησιμοποιεί σε μάχες. Για παράδειγμα ένα weapon proficiency που μπορεί έχει ένας fighter είναι η χρήση του Longsword και σαν τεχνική να έχει Blind Fighting (με το οποίο μπορεί να πολεμάει και με κλειστά μάτια. Στα Non Weapon proficiencies συγκαταλέ-

γονται όλες οι ικανότητες που μπορεί να έχει ένας παίκτης και τις οποίες δεν χρησιμοποιεί σε μάχες. Για παράδειγμα υπάρχει ένα proficiency που ονομάζεται Herbalism και με το οποίο ένας χαρακτήρας μπορεί να αναγνωρίζει τα φυτά που βρίσκει σε περιοχές με βλάστηση. Εκείνο που πρέπει να προσέξει ο παίκτης είναι να διαλέξει τα Proficiencies που αρμόζουν περισσότερο στον χαρακτήρα που ελέγχει αλλά και τον αριθμό των proficiencies ο οποίος είναι περιορισμένος.

Αφού λοιπόν ο χαρακτήρας έχει καθοριστεί και έχει προμηθευτεί τον ανάλογο εξοπλισμό, ο παίκτης θα πρέπει να καθορίσει τα επόμενα δύο στοιχεία τα οποία χρησιμεύουν συνέχεια και ειδικότερα κατά την διάρκεια μιας μάχης. Εδώ λοιπόν θα μιλήσουμε κοινώς για τα επονομαζόμενα Thac0 και AC. Το AC αποτελεί συντομογραφία των λέξεων Armor Class. Είναι ένα μέτρο με το οποίο καθορίζεται η ποσότητα της προστασίας που έχει ο παίκτης εξ' αιτίας κάποιων αντικειμένων που κατέχει. Το μέγεθος αυτό μετριέται αντιστρόφως ανάλογα με τα νούμερα που εμφανίζονται. Δηλαδή αν ένας χαρακτήρας δεν έχει καθόλου προστασία από τα αντίπαλα χτυπήματα όταν το AC του χαρακτήρα του είναι 10 ενώ αν έχει AC -10 είναι τέλεια προστατευμένος. Τον αριθμό αυτό τον καθορίζεται από την προστασία που παρέχει η πανοπλία και η ασπίδα καθώς επίσης και από την προστασία κάποιων αντικειμένων που μπορεί να κατέχει ο χαρακτήρας αυτός. Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντως, είναι ότι για να βγάλετε το AC ενός χαρακτήρα ακολουθείτε τα εξής βήματα: αρχικά αφαιρείτε από το 10 το Bonus που κερδίζει ο παίκτης από το Dexterity (σε περίπτωση που ο παίκτης έχει 18 Dexterity αμέσως το AC του γίνεται 6). Στην συνέχεια αφαιρείτε το Bonus από την πανοπλία και την ασπίδα (αν έχει ο χαρακτήρας) και τέλος αφαιρείτε το Bonus που κερδίζει ο χαρακτήρας από τα ειδικά αντικείμενα (όπως Rings of Protection).

Από την άλλη μεριά το ακριβώς αντίθετο μέτρο είναι το Thac0, το οποίο είναι συντομογραφία των λέξεων To Hit Armor Class 0. Οσο χαμηλότερο είναι το Thac0 ενός χαρακτήρα τόσο ευκολότερα μπορεί να χτυπήσει τον αντίπαλο του. Για παράδειγμα θα πούμε ότι αν ένας χαρακτήρας έχει Thac0 3 αυτό σημαίνει ότι για να χτυπήσει έναν αντίπαλο που έχει Ac 0 πρέπει στο 20πλευρο ζάρι να φέρει πάνω από 3. Αν το AC του αντιπάλου είναι θετικό τότε για να δει ο παίκτης αν χτύπησε τον αντίπαλο αφαιρεί το AC του αντιπάλου από το Thac0. Αν όμως το AC του αντιπάλου είναι αρνητικό προσθέτεται στο Thac0 του παίκτη για να διαπιστωθεί.

Ελπίζουμε να καταλαβαίνετε την έλλειψη χώρου που δυστυχώς μας εμποδίζει να δώσουμε περισσότερες λεπτομέρειες στα στοιχεία που σας αναφέρουμε. Ελπίζουμε όμως αυτή η σειρά των άρθρων να σας χρησιμεύσει σαν ένα εγχειρίδιο που θα μπορείτε να συμβουλευτείτε σε κάποια στιγμή που υπάρξει κάποια διαφωνία ή στην περίπτωση που κάποιος κανόνας δεν γίνει απόλυτα κατανοητός.

Κρατήστε γερά στα χέρια σας τα πανέμορφα μυστικά του παιχνιδιού Dungeons & Dragons και διασκεδάστε στον κόσμο του μέχρι τον επόμενο μήνα. Ως τότε... hail to all!



& DRAGONS



BIG

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Το πακέτο ήταν πολύ βαρύ, βαρύτερο κι από δέμα. Ταχυδρομημένο σαν ΕΠΕΙΓΟΝ με πολύ ακριβά γραμματόσημα. Ο αποστολέας: γνωστός αναγνώστης της στήλης, ο Μάκης Ξηρογιάννης από την Γλυφάδα. Και το περιεχόμενο, αληθινό σοκ: ένα εξαιρετικό γράμμα που μιλάει γιά όλους και για όλα και πάνω από 80 (ναι, ναι, ογδόντα!!!) καρτ-ποστάλ, οι περισσότερες από τις οποίες είναι χάρμα οφθαλμών. Δεν μπορούσα παρά να του τηλεφωνήσω. Πράγματι έτσι έγινε και είχαμε μια αρκετά εκτεταμένη και ενδιαφέρουσα συνομιλία. Φίλε Μάκη μή μας ξεχάσεις εκεί στα ξένα που θα πας και σου ευχόμαστε να είσαι πάντα καλά και να μας ξανάρθεις σύντομα. Take care!

Σας έπρηξα, δεν λέω, αλλά κάλλιο αργά παρά ποτέ. Ο μεγάλος διαγωνισμός που έχω ανακοινώσει εδώ και αρκετό καιρό αρχίζει από το τεύχος αυτό. Διαβάστε λοιπόν προσεκτικά για να μπορέσετε να λάβετε μέρος και -γιατί όχι- να κερδίσετε: Εγώ έχω βάλει με το μυαλό μου μια φράση, όχι εντελώς τυχαία, αλλά αρκετά γνωστή σε όλους - ελπίζω. Κατόπιν έκανα ένα παιχνίδι με τα γράμματα: αντιστοίχισα κάθε γράμμα σε κάποιο άλλο και ξαναέγραψα την φράση χρησιμοποιώντας τη δική μου κωδικοποίηση. Αποτέλεσμα; Η φράση μου έγινε αγνώριστη βέβαια! Για να σας δώσω ένα τυχαίο παράδειγμα, πάρτε τη λέξη ΑΝΑΝΑΣ. Αν αντιστοιχίσω το Α στο Η, το Ν στο Γ και το Σ στο Λ, η λέξη αυτή ξαναγράφεται σαν ΗΓΗΓΗΛ! Νομίζω καταλάβατε τι έκανα. Σκοπός σας λοιπόν είναι να αποκρυπτογραφήσετε τα ...ιερογλυφικά μου και να αποκαλύψετε την αρχική πρόταση. Η πρόταση αυτή θα σας δοθεί τμηματικά, δηλαδή σε κάθε τεύχος θα δημοσιεύεται ένα μέρος της. Προσέξτε όμως: το τμήμα που θα δίνω κάθε μήνα δεν αντιστοιχεί απαραίτητα σε μία λέξη. Μπορεί να είναι μέρος μιας λέξης, δύο λέξεις ή δυόμισυ! Με άλλα λόγια δεν ξέρετε που αρχίζει και που τελειώνει η κάθε λέξη. Εσείς πρέπει να συγκεντρώσετε όλα τα κομάτια της φράσης που θα δημοσιεύονται κάθε μήνα και να τα κολλήσετε το ένα πίσω από το άλλο. Κατόπιν πρέπει να προσπαθήσετε να αποκωδικοποιήσετε την αντιστοιχία των γραμμάτων και να αποκαλύψετε το μήνυμα που κρύβεται από πίσω. Οπως καταλάβατε ο διαγωνισμός αυτός θα κρατήσει αρκετό καιρό (μέχρι τον Μάιο ή τον Ιούνιο). Σας φάνηκε δύσκολο; Είναι! Εδώ σας θέλω όμως, στα δύσκολα. Και μην απογοητεύεστε γιατί ακόμη κι αν δεν βρεθεί κανένας νικητής θα κερδίσει αυτός που θα έχει αποκρυπτογραφήσει σωστά τα περισσότερα γράμματα. Επίσης σε κάθε τεύχος θα δίνω κι ένα hint (υπόδειξη) για να κάνω τη ζωή σας λίγο πιο εύκολη και να κρατάω το ενδιαφέρον ψηλά. "Ωραία είναι όλα αυτά βέβαια", θα μου πείτε, "αλλά κι εμείς τί θα κερδίσουμε;". Εδώ είναι το καλύτερο απ'όλα. Ο νικητής θα έχει την ύψιστη τιμή να είναι αυτός που θα ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙ ΤΗΝ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ του τριανταδυάμπιτου! Ναί, καλά το διαβάσατε. Στο τέλος αυτού του διαγωνισμού τελειώνει το μυστήριο, πέφτουν οι μάσκες και θα μάθετε τα πάντα (τρόπος του λέγειν!) για τον συντάκτη της στήλης αυτής! Με ποιό τρόπο ακριβώς θα γίνει αυτό δεν έχω αποφασίσει ακόμα, αλλά μέχρι τότε έχουμε καιρό. Το σίγουρο είναι οτι ο νικητής/νικήτρια θα συναντηθεί οπωσδήποτε μαζί μου και ίσως κάνουμε κι ένα μικρό "παρτάκι" στο USER για να γνωριστούμε όλοι καλύτερα (είπα ΙΣΩΣ, δεν έχω ρωτήσει τον εκδότη ακόμα αλλά έτσι κι αλλιώς όλα τελευταίος τα μαθαίνει σ'αυτό το περιοδικό!). Και για να αρχίσουμε ορίστε τα πρώτα τέσσερα γράμματα της φράσης μας: ΓΔΓΦΓ. Για οποιεσδήποτε τυχόν απορίες έχετε, στείλτε γρήγορα τα γράμματά σας. Και να περάσουμε τώρα στα κλασικά μας: Αρκετοί έστειλαν την σωστή απάντηση στο πρόβλημα με τα δοχεία νερού (τεύχος 38) αλλά δυστυχώς μόνο ένας μπορεί να είναι νικητής και αυτός λέγεται Σταυρόπουλος Δημήτρης και μένει στην Καλλιθέα. Κι εδώ θέλω να πώ οτι όποιος κερδίζει και δεν ξαναγράφει γράμμα θα εισηγούμαι να του κόβουν την συνδρομή! Για όσους δεν τα κατάφεραν η λύση (σε 11 μόνο κινήσεις) έχει ως εξής: 12-0-0, 5-7-0, 5-2-5, 10-2-0, 10-0-2, 3-7-2, 3-4-5, 8-4-0, 8-0-4, 1-7-4, 1-6-5, 6-6-0. Και μια παρατήρηση: ορισμένοι έγραψαν οτι ήταν λάθος η έκφραση "το δοχείο Α χωράει 12 κιλά" γιατί η χωρητικότητα δεν μετριέται με κιλά. Σύμφωνοι φίλοι μου, το ξέρω. Ομως μην είστε τόσο αυστηροί μαζί μου, γιατί είναι απλά μια έκφραση που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή μας ζωή. Οταν ρωτάτε το μανάβη σας πόσο βάρος έχουν τα πορτοκάλια σας απαντάει σε κιλά κι όχι σε Newtons!! Πάντως το ιδανικό θα ήταν να πώ "το δοχείο Α χωράει νερό μάζας 5 κιλών" (ακούγεται καλύτερα;) αν και δεν σας εμπόδισε αυτό καθόλου να λύσετε το πρόβλημα.

Προχωρούμε: στο πρόβλημα με την ερώτηση που πρέπει να κάνει ο Μαρκ στον Αρειανό έχει γίνει μια μικρή παρεξήγηση. Εκείνο που πρέπει να καταλάβει ο Μαρκ με την μόνη ερώτηση που έχει στη διάθεσή του είναι όχι προς τα που είναι το χωριό, αλλά αν στην προηγούμενη ερώτηση που έκανε, ο Αρειανός απάντησε ΝΑΙ ή ΟΧΙ. Ζητώ συγγνώμη για το μπέρδεμα. Προλαβαίνετε ακόμη! Και να έρθουμε στο πρόβλημα του μήνα, που είναι μια απλή ερώτηση. Απλή; Θα μετράτε μέχρι τα Χριστούγεννα! Λοιπόν: Θέλω να μου βρείτε πόσες φορές εμφανίζεται το ψηφίο 9 στους αριθμούς από το 1 μέχρι το 1.000.000 !! Και φυσικά να μου γράψετε και πώς το βρήκατε, όχι τσαπατσουλιές! Ενοείται πως οι πολλαπλές εμφανίσεις μετράνε, δηλαδή ο αριθμός 598.993 έχει 3 εμφανίσεις του ψηφίου 9. Καλή τύχη!

Ο Τριανταδυάμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:

Περιοδικό USER
Σπάρτης 75
124 61 Χαιδάρι
Για τη στήλη "Big Trouble"

TROUBLE

Let's Talk Big Troublers!

Σοφία Τερζή (Θεσσαλονίκη): Πρέπει να προσπαθήσεις σκληρότερα! Περιμένω κι άλλο γράμμα, πιο ζουμερό!

Θόδωρο Σαββόπουλο (Χαλάνδρι): Μα είναι δυνατόν, νέα παιδιά να μου λέτε οτι βαριέστε, άκουσον-άκουσον, τη διαδικασία του γράμματος; Πάντως σε ευχαριστώ και θέλω περισσότερη δραστηριοποίηση.

Φοίβο Παπαδόπουλο (Λευκωσία): Ηταν ποτέ δυνατό να ξεχάσω τον τακτικό αναγνώστη μου από την Κύπρο; Για το γράμμα που αναφέρεις, έχω στενοχωρηθεί ιδιαίτερα γιατί δεν έχω λάβει ποτέ γράμμα με δισκέτα. Αρα κάπου(;;) χάθηκε. Κρίμα! Σε ευχαριστώ ιδιαίτερα για την κάρτα από τη Σύμη.

Ανδρέα Κωτίδη (Ζωγράφου): Σκέτο μέλι τα καλά σου λόγια. Πολύ καλή η συμμετοχή σου και περιμένω να "ξαναχτυπήσεις".

Σαράντη Κώνστα (Σάμο): Το γράμμα σου ήταν άκρως διασκεδαστικό. Δεν έχει καμιά σημασία που δεν απάντησες στο πρόβλημα. Η ενέργεια μετράει.

Χρήστο Κολλιάτσα (Αθήνα): Αργοπορημένο το γράμμα σου, αλλά αυτό λίγο με ενδιαφέρει. Εύγε, για τις οικολογικές και άλλες ανησυχίες σου. Φιλική συμβουλή: βελτίωσε τα γράμματά σου, όχι για μένα αλλά γιατί θα το βρεις μπροστά σου. Δεν είναι δύσκολο, μια προσπάθεια θέλει. Και είναι κρίμα τόσο ωραίες ιδέες να τις ασχημαίνεις με το κακό γράψιμο. Περιμένω!

Γιώργο Αντωνάτο (Αργοστόλι): Να χρησιμοποιήσουμε τον Κροντηρά σε διαφημίσεις εκτρώσεων; Χμμ...

Δημήτρη Μυλωνά (Λαμία): Χάρηκα ιδιαίτερα με τα όσα διάβασα! Για το προβληματάκι σου το σκέφτομαι. Καλά και τα στιχάκια. Θα τα λέμε τακτικά.

Γιάννη Σγουρόπουλο (Λευκάδα): Welcome! Ελπίζω να σου αρέσει η παρέα μας και να γίνεις κι εσύ μόνιμος, όπως και τόσοι άλλοι. Η κάρτα σου από τη Λευκάδα πανέμορφη.

Δημήτρη Μανιάκα (Εδεσσα): Θα σου φύγει η αγωνία σε λίγο καιρό! Ευχαριστώ για το καρτ ποστάλ.

Η γωνία των σχολίων

Ο αναγνώστης Γιώργος Παπαντωνόπουλος από την Κέρκυρα είχε ζητήσει να αναφερθώ στο ζήτημα των αρχαίων μνημείων και επειδή είναι ένα θέμα που πάντοτε με ενδιέφερε αλλά και πρέπει όλους να μας απασχολεί, θα το σχολιάσω. Ξέρετε πολύ καλά οτι η χώρα μας διαθέτει αναρίθμητα μνημεία της αρχαιότητας, περισσότερα απ'ότι όλες οι άλλες χώρες της Ευρώπης μαζί. Κι αντί να τα μετατρέψει σε μέσο προβολής της Ελλάδας αλλά και σε πολύτιμη πηγή τουριστικού συναλλάγματος, τα έχει εγκαταλείψει στο έλεος του χρόνου, της μόλυνσης και των αρχαιοκαπήλων. Μοναδικοί αρχαιολογικοί χώροι σε ολόκληρη τη χώρα βρίσκονται αφημένοι στην τύχη τους που δεν είναι άλλη από το χορτάριασμα και την λεηλασία. Και μή νομίσετε οτι μιλάω για καμιά απομακρυσμένη επαρχία. Οχι! Ρίξτε μια ματιά στον περίβολο του Αρχαιολογικού Μουσείου Αθήνας για να καταλάβετε τι εννοώ. Εκτός όμως από το κράτος φροντίζουμε και σε ατομικό επίπεδο να καταστρέφουμε αυτή τη σπάνια κληρονομιά: με ιδιαίτερη φρίκη θυμάμαι το θέαμα που αντίκρυσα ένα καλοκαίρι όταν είχα επισκεφθεί το Ηραίο στη Σάμο. Ενας αστυφύλακας(!!) είχε χαράξει τα πλήρη στοιχεία του (ονοματεπώνυμο, αστυνομικό τμήμα κτλ) σε κάποιο μνημείο. Δηλαδή εκτός από ιερόσυλος ήταν και ηλίθιος. Προφανώς αυτά βρίσκονται ακόμα εκεί κι όποιος αρμόδιος θέλει μπορεί να τα δεί και να τον συλλάβει αμέσως! Χαρακτηριστική ήταν και η περίπτωση στο Σίγρι της Μυτιλήνης. Εδώ δεν πρόκειται για αρχαία, αλλά για το περίφημο απολιθωμένο δάσος: Ντροπή και αίσχος!! Για το κράτος, για τις τοπικές αρχές, για τους κατοίκους. Ολη η περιοχή ήταν γεμάτη σκουπίδια, δεν υπήρχε ούτε ένας φύλακας, δεν υπήρχε καραβάκι να σε πάει και να σε φέρει, ούτε καν ένα στοιχειώδες εισιτήριο! Και μιλάμε για φαινόμενο που υπάρχει σε δύο μόνο σημεία σε ολόκληρο τον κόσμο!!! Θέλετε να μάθετε τι κάνουν οι κουτόφραγκοι; Εχουν μέσα στις εκλησίες τους μηχανήματα όπου πρέπει να ρίξεις λεφτά για να ανάψουν τα φώτα και να θαυμάσεις τις εικόνες! Μάλιστα! Τουλάχιστον εμείς, η νέα γενιά, ας προσπαθήσουμε να περισώσουμε οτι μπορούμε από την αξιοπρέπεια ενός λαού που χάνεται μέρα με τη μέρα. Για την Ελλάδα, ρε γαμώτο!

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

DATA CARRIER

386SX/33	125000
386DX/40	139000
486DX/33	289000
486DX/50	390000

SVGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4 keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ICE XQ SERIES

386 SX/33	136000
386 DX/40 128 CACHE M.	164000
486 SX/33	216000
486 DX/33	266000
486 DX2/50	316000
486 DX2/66	375000

SVGA CARD 1 MB TRUE COLOR 1FD 5 1/4 DR DOS 6.0 keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LOW RAD	+ 54000
FD 3"2 , 51/4	+ 14500

N.C.C.

286/20	107000
386SX/40 16 CACHE	139000
386DX/40 128 CACHE	149000
486DX/50 256 CACHE	290000

VGA MONO card 1024 x 768 1fd 51/4 Keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC - STAR

UP GRATE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

AMIGA

A-500	CALL
A-500 +	CALL
A-600	67000
A-1200	119000
A-2000	160000
A-4000	CALL
CDTV COMODOR + 3 DISKS	139000
MONITOR 1084S	65000
PHILIPS 88325	60000
FD 31/2	20500
EXP.MEMORY 512 KB	9900

SEGA

SEGA MASTER SYSTEM II	30000
SEGA MEGA DRIVE + SONIC	50800
SEGA GAME GEAR + 1 GAME	33700
TV TUNER	40000
CATRIDGE SMS II ΑΠΟ	5000
CATRIDGE SMD ΑΠΟ	10900
CATRIDGE S.G.G ΑΠΟ	6700

HARD DISKS

HD 80 MB	49000
HD 120 MB	52000
HD 170 MB	55000
HD 200 MB	63000
HD 250 MB	72000
HD 340 MB	92000

CO PROSESSOR

287	20000
387-SX25	25000
387-DX40	29000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2	28000
ADLIB	
SOUNDBLASTER PR (STANDARD-BASIC)	ΑΠΟ 45000
M.M. UPERAD KIT	
CD. ROM. S.B.PRO 7 DISK	159000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE

A-500	55000
A-600	55000
A-2000	110000
6128 GREEN	30000
6128 COLOR	50000
EURO PC 1	40000
1512/1640 ΑΠΟ	45000
HYUNDAI 16V	50000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	40000
286-386	CALL
DRIVE AMIGA - ATARI	15000
ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	8000
SEGA MS II	15000
SEGA MD	34000
SEGA G.G	25000
CATRIDGE ΑΠΟ	3500
ATARI 520 STFM	45000
ATARI 520 STE	55000
ATARI 1040 STFM	65000
ATARI 1040 STE	70000
ATARI SM 125	25000
GAME BOY	15000
ATARI LYNX	24000
ATARI SC 124 COLOR	55000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ CARTRIDGE ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 ΤΗΛ. 4965511 4951816 FAX. 4951816

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN ΤΟΥ USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

GAMES TOP 10

CPC

1	LEMMINGS	158
2	PRINCE OF PERSIA	114
3	GOLDEN AXE	86
4	FINAL FIGHT	
5	BAT	
6	ROBOCOP	
7	KILLERBALL	
8	PIRATES	
9	ZAPT'BALLS	
10	TMHT 2	

ST

1	GODS	101
2	LOOM	75
3	GOLDEN AXE	54
4	LURE OF THE TEMPTRESS	
5	FINAL FIGHT	
6	REALMS	
7	PRINCE OF PERSIA	
8	DUNGEON MASTER	
9	LEMMINGS	
10	MEGALOMANIA	

AMIGA

1	INDIANA JONES 4	251
2	STREET FIGHTER 2	232
3	SHADOW OF THE BEAST 3	226
4	KICK OFF 2	
5	WING COMMANDER	
6	LOTUS 2	
7	AGONY	
8	FORMULA ONE GP	
9	LOTUS 3	
10	SENSIBLE SOCCER	

MEGA DRIVE

1	SONIC 2	222
2	STREETS OF RAGE	82
3	SHADOW DANCER	76
4	TAZMANIA	
5	OLYMPIC GOLD	
6	ROBOCOD	
7	CASTLE OF ILLUSION	
8	PIT-FIGHTER	
9	JORDAN VS BIRD	
10	QUACKSHOT	

PC

1	INDIANA JONES 4	532
2	KING'S QUEST 6	438
3	QUEST FOR GLORY	256
4	DARKSEED	
5	PRINCE OF PERSIA	
6	WING COMMANDER	
7	FALCON 3.0	
8	CIVILIZATION	
9	SIM CITY	
10	MONKEY ISLAND II	

SUPER NES

1	STREET FIGHTER 2	182
2	SUPER MARIO WORLD	73
3	SUPER TENNIS	53
3	SUPER R-Type	53
5	SUPER CASTLEVANIA	
6	SUPER SOCCER	
7	SMASH TV	
8	FINAL FIGHT	
9	F-ZERO	
10	LEGEND OF ZELDA 3	

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..............................

ΕΠΙΘΕΤΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ...........

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5 ....

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΑΡΑΣ
2) ΚΩΣΤΑΣ ΞΗΡΟΓΙΑΝΝΗΣ
3) ΚΩΣΤΑΣ ΔΡΟΣΟΣ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

ΜΕΡΟΣ Γ'
(ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ!)



Ο κόσμος των ονείρων σ'αυτό το παιχνίδι είναι συνδιασμένος με τα παιχνίδια. Θα δείτε λοιπόν μια μικρή σκάλα. Βάλτε τον Winkle να την ανέβει και ενεργοποιήστε τα Skittles με τον Fingus. Καθώς το bowl χτυπάει τα Skittles κάντε τον Winkle να πάει προς το Star. Πηδάει από την ακρούλα και πιάνει το bowl. Βάλτε τον να το χρησιμοποιήσει τώρα πάνω στο box cover αριστερά και αφήστε τον να κάθεται πάνω στο Cover. Τώρα ενεργοποιήστε την κάτω Flag με τον Fingus. Ο Winkle και το bowl φεύγουν πετώντας και χτυπούν την ασφάλεια της ομπρέλας. Πάρτε ακόμα ένα bowl με τον ίδιο τρόπο που το κάνατε και προηγουμένως, χρησιμοποιήστε το πάνω στο Cover και βάλτε τον Winkle πάνω στον καταπέλτη αριστερά. Ενεργοποιήστε πάλι την Flag κάτω για να στείλετε τον Winkle πάνω στο ουράνιο τόξο. Σώστε. Χρησιμοποιήστε τον Winkle στον Feeler για να κάνετε μια σαπουνόφουσκα. Γρήγορα βάλτε τον να πηδήξει πάνω της. Αρχίζει να κατεβαίνει σιγά σιγά προς το cover και πρέπει να ενεργοποιήσετε την Flag με τον fingus την σωστή στιγμή, δηλαδή όταν η σαπουν όφουσκα βρίσκεται ακριβώς πάνω από το cover. Αν το κάνετε όλο αυτό σωστά η φούσκα θα ανέβει επάνω και θα πάρετε 3την safety pin από την ομπρέλα με τον Winkle. Τώρα ο Winkle δεν μπορεί να γυρίσει πίσω αριστερά όπως ήρθε και πρέπει να τον στείλετε όπως πριν πάλι με τον καταπέλτη. Τώρα τοποθετήστε τον Fingus στην άκρη του ουράνιου τόξου και τον Winkle στην πάνω Flag. Ο Fingus θα βρεθεί με τον φίλο του. Τώρα βάλτε τον Fingus λίγο πιο δεξιά από τον Feeler και ενεργοποιήστε τον Switch με τον Winkle για να κάνετε τον γελοτοποιό να πέσει. Στον ελάχιστο αυτό χρόνο που βρίσκεται στον κύκλο απ'όπου βγαίνουν οι φούσκες ενεργοποιήστε με τον Fingus τον feeler. Συγχρονιστείτε σωστά και θα δείτε ότι ο γελωτοποιός θα βρεθεί μέσα στην φυσαλίδα. Γρήγορα βάλτε τον Winkle να την σπάσει με την Safety pin για να τον ελευθερώσετε. Τώρα βάλτε τον πάνω στον καταπέλτη. Πατήστε τον διακόπτη με όποιο από τα Gobliins θέλετε και μόλις βγει το κλειδί από το μάτι του αγάλματος ενεργοποιήστε τον καταπέλτη με το άλλο gobliin. Ο Γελωτοποιός εξεσφενδονίζεται, αρπάζει το κλειδί και τον απαγάγει ένα πουλί! Οχι, πάλι! Βγείτε από πίσω. Βρίσκεστε στο βουνό όπου συμβαίνουν τρομερά πράγματα και πρώτα απ'όλα πρέπει να σκαρφαλώστε. Βλέπετε ευτυχώς μια πέτρα και κάνετε το κλασικό κόλπο: Το ένα gobliin σηκώνει την πέτρα και το άλλο τοποθετημένο λίγο πιο πάνω και δεξιά την παίρνει. Με αυτό τον τρόπο εύκολα φτάνει η πέτρα στο τρίτο επίπεδο και στο λιοντάρι. Βάλτε λοιπόν ένα Gobllin πάνω στο λιοντάρι και πετάξτε την πέτρα με το άλλο gobliin από το τρίτο επίπεδο. Το πρώτο goblin θα βρεθει να πετάει και να προσγειώνεται στον δεξιό ώμο του γίγαντα. Ενεργείστε με αυτό το goblin πάνω στο red head και αυτό θα πέσει κάτω. Κατεβείτε κι εσείς. Πάρτε την πέτρα στο δεύτερο επίπεδο και βάλτε τον Winkle πάνω στο λιοντάρι. Ρίξτε την πέτρα πάνω του με τον Fingus. Τώρα ο Winkle θα φτάσει στον αριστερό ώμο του γίγαντα. Κάντε τον να περάσει μέσα από την τρύπα που έχει στον όμω του. Βγαίνει κοντά στο πεσμένο head. Βάλτε τον Fingus πάνω στο λιοντάρι και σπρώξτε το head με τον Winkle. Ο Fingus προσγειώνεται πάνω στον βράχο που ανεβαίνει. Κατευθύντε τον στο κέντρο του βράχου όπου είναι το κέντρο της ισορροπίας του και θα αρχίσει να πηδάει οπότε ο βράχος κατεβαίνει. Μόλις φτάσει στο επίπεδο του Winkle ανεβάστε τον κι αυτόν πάνω. Ο βράχος θα αρχίσει να υψώνεται και πάλι. Σώστε. Χρησιμοποιήστε τον Winkle στον βράχο κοντά στην φωλιά του πουλιού και γρήγορα, όσο αυτός ο βράχος χρησιμεύει για γέφυρα, πε-





ράστε τον Fingus απέναντι. Χρησιμοποιήστε το file πάνω στο cage για να ελευθερώσετε το πουλί, να πάρετε το κλειδί και τον γελωτοποιό. Με το κλειδί θα μπορέσετε να ανοίξετε την πόρτα του Plant και να περάσετε στο εργαστήριο. Αυτό που θα έχετε παρατηρήσει μέχρι στιγμης είναι ότι ο γελοτωποιός δείχνει περίεργα. Και έτσι θα πρέπει να βγάλετε τον... δαίμονα από μέσα του! Στο εργαστήριο ρίχνετε πάνω στον γελωτοποιό το magic water και ένας δαίμονας εμφανιζεται. Ομως τα βάσανά σας δεν τελειώνουν εδώ καθώς αρπάζει τον γελοτωποιό και τον παίρνει μαζί του στο βασίλειο του θανάτου. Εσει αρπάζετε το pencil από πάνω δεξιά με τον Winkle και το χρησιμοποιείτε όχι μία, όχι δύο αλλά τρεις φορές πάνω στον μαυροπίνακα. Παίρνετε το Sponge που πετάει ο έξαλλος tazzar κατά πάνω σας. Βάλτε τον Fingus να χρησιμοποιήσει το Pencil πάνω στο magician Portrait και τον Winkle να πηδήξει πάνω στην πολυθρόνα για να πιάσει το μπούμερανγκ που πετάγεται. Μόλις ο winkle χρησιμοποιήσει το Mug πάνω στον Tazaar ο μάγος χτυπάει πάνω στο τραπέζι ρίχνοντας μια οδοντογλυφίδα στην άλλη πλευρά του δωματίου. Γρήγορα εξαπολύστε με τον Fingus το μπούμερανγκ πάνω στην οδοντογλυφίδα ενώ αυτή αναπηδά ακόμα. Ο Winkle μπορεί τώρα με την οδοντογλυφίδα να ανοίξει την κλειδαριά στο Skeleton και να ανοίξει την πόρτα του κελιού από κόκαλα. Ενα μπουκάλι πέφτει και σπάει στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε το σφουγκάρι πάνω στην λιμνούλα του υγρού που εμφανίζεται. Ο Winkle τώρα πηγαίνει και καπνίζει από την πίπα και ο fingus πηγαίνει και χρησιμοποιεί το σφουγκάρι πάνω στον καπνό. Ετσι εμφανιζεται η πόρτα για το βασίλειο του θανάτου. Μπείτε χωρίς φόβο. τοποθετήστε τον Fingus στο κάτω δεξιά μάτι και τον Winkle στη αριστερή πλευρά της πάνω δεξιάς πλατφόρμας. Ο Winkle πηδάει και ο fingus προσγειώνεται στην πάνω πλατφόρμα. Βάλτε τον να μαζέψει το ποντίκι που κυκλοφορεί εκεί και να το χρησιμοποιησει μετά στο Mud κάτω. Μόλις εμφανιστεί ο κροκόδειλος κάντε τον Fingus να πηδήξει πάνω του και ο Amoniak θα απλωσει το χέρι του. Τώρα ο Winkle που κάθεται στην πάνω δεξιά πλατφόρμα ρίχνει το μπούμερανγκ στο teeth με τέτοιο συγχρονισμό ώστε το splinter να πέσει στο χέρι του Amoniak. Καλό θα ήταν να έχετε σώσει ήδη γιατί αν βιαστείτε πολύ θα αστοχήσετε. Αν το κάνετε σωστά θα δείτε τον γελωτοποιό να πέφτει και γρήγορα -πριν προλάβει ο δαίμονας να τον ξαναπιάσει- πρέπει να πηδήξει ο Winkle από την αρχική του θέση και το μάτι θα τιναχτεί και θα χτυπήσει τον δαίμονα. Τώρα πάρτε τον γελωτοποιό. Βάλτε με τον Fingus το Sponge πάνω στο Rock. Βάλτε τον γελωτοποιό στο μάτι και αναπηδήστε πάλι με τον Winkle. Ο γελωτοποιός πεφτει πάνω στο σφουγκάρι που βρέχει το Rock. Ενόσο το νερό τρέχει κάντε τον Fingus να χρησιμοποιήσει το Pencil πάνω στο Rock για να σχεδιάσει μια πόρτα. Δεν θα διαρκέσει για πολύ γι'αυτό με τον Winkle χρησιμοποιήστε το Wandle που θα την ανοίξει. Τα Gobliins και ο γελωτοποιός ξεφεύγουν και εσείς τελειώνετε ένα από τα καλύτερα παιχνιδια της χρονιάς!

Τέλος όσοι έχουν κολλήσει κάπου μπορούν να μας στείλουν ένα γραμματάκι με ένα γραμματόσημο μέσα για να τους στείλουμε την λύση σε εκείνη την οθόνη!



TIPS & TRICKS

TIPS TRICKS

Μήνας αναγνωστών κι αυτός στα TIPS. Μεγάλη συμμετοχή από αναγνώστες κι ευχαριστούμε γι αυτό. Αν συνεχίσετε μ' αυτό. Αν συνεχίσετε μ' αυτόν τον ρυθμό ίσως βάλουμε κι ενα δώρο.

ATARI

JAMES POND II - OPERATION: ROBOCOD

Στην πρώτη πρώτη πόρτα του πρώτου επιπέδου, πάρτε το cake, το σφυρί, το μήλο, το tap, με την συγκεκριμένη σειρά. Τώρα θα είστε αόρατοι για 10 λεπτά. Πάρτε τα lips, τα παγωτό, το βιολί, την globe, και το χιονάνθρωπο, και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

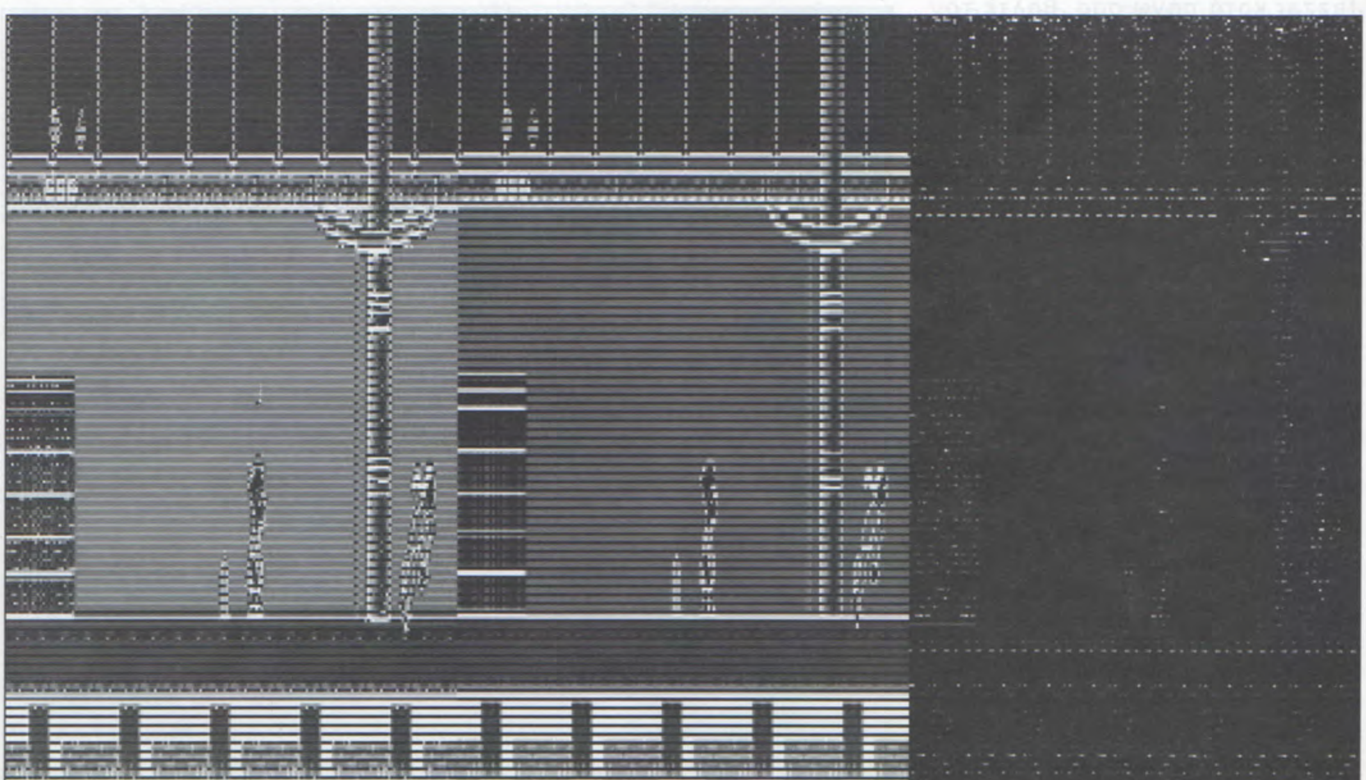
MERCENARY 3

Αν θέλετε να ανοίξετε κλειδαριές και δεν έχετε κλειδιά, κάντε το εξής: Βάλτε στη κλειδαριά εκρηκτικά, βάλτε τα στο power setting 3, οπλίστε τα και τρέξτε μακριά (εκτός αν θέλετε να μαζέυετε τα κομματάκια του sprite σας). Η κλειδαριά θα διαλυθεί και εσείς θα περάσετε με την ησυχία σας.

TITUS THE FOX

Οι κωδικοί των επιπέδων 1 εώς 15 για να βοηθήσετε την αλεπού σας:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
1.	2625
2.	8455
3.	2974
4.	4916
5.	1933
6.	0738
7.	2237
8.	5648
9.	6390



10.	8612
11.	4187
12.	1350
13.	9813
14.	5052
15.	2045

PARASOL STARS

Ξεκινήστε το παιχνίδι όπως πάντα, και όταν παίζετε πληκτρολογήστε A WORD. Τώρα πατήστε τα επόμενα πλήκτρα για να γίνει πιο εύκολη η ζωή σας Z ή T - τους σκοτώνει όλους και περνάτε πίστα. G - Ακινητοποιεί τους "κακούς" C - Αυξάνει κατά ένα τα credits σας L - Αυξάνει κατά μία τις ζωές σας X - Σας πηγαίνει στο κρυφό επίπεδο D - Χάνετε όλες τις ζωές σας M - Μαζεύετε 3 άστρα B - Αλλάζει σε bonus οθόνη F1-F10 - Επιλέγετε κόσμο 1-7 - Επιλέγετε γύρο

PSYBORG

Ορίστε οι κωδικοί όλων των επιπέδων του παιχνιδιού της Loriciel.

ANACREON - 1. 1010 2. 1510 3. 1704 4. 7504

KRYPTON - 1. 5027 2. 5269 3. 7235. 4. 4794 5. 0413

KALGAN - 1. 9411 2. 8655 3. 9591 4. 4269 5. 4640

ZORGON - 1. - 4412 2. 2436 3. 8883. 4. 5564 5. 1902 6. 0722 7. 3610

TERMINUS - 1. 7672 2. 6765 3. 0218 4. 9330 5. 3704 6. 4970

SOL - 1. 2349 2. 3482 3. 2013 4. 7292 5. 2022 6. 4425



PUSH OVER

Καλό το παιχνιδάκι και δυσκολούτσικο. Αν έχετε κολλήσει, πάρτε τους κωδικούς για τις πίστες 30 εώς 60. Οι υπόλοιπες 40 σε επόμενο τεύχος.

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
30.	08718
31.	08206
32.	24590
33.	25102
34.	26126
35.	25614
36.	27662
37.	28174
38.	27150
39.	26638
40.	30734
41.	31246
42.	32270
43.	31758
44.	29710



45.	30238
46.	29214
47.	28702
48.	20510
49.	21022
50.	22046
51.	21534
52.	23582
53.	24094
54.	23070
55.	22558
56.	18494
57.	19007
58.	20030
59.	19518
60.	17470

Τα ολίγα.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Πριν ξεκινήσετε τη σαιζόν, διαλέξτε τα driving aids F4, και ότι άλλο θέλετε, εκτός από το F3. Μετά επιλέξτε διάρκεια αγώνα πάνω από δέκα γύρους. Τώρα βρείτε έναν τοίχο που σας αρέσει, και πηγαίντε κατευθείαν απάνω του. Μόλις τον χτυπήσετε, ξαναξεκινήστε αντίθετα όμως από το ρεύμα των άλλων αυτοκινήτων. Πηγαίντε στην λωρίδα A-D, και μείνετε εκεί. Λογικά, τώρα πρέπει να αρχίσουν τα άλλα αυτοκίνητα να πέφτουν απάνω σας, με συνέπεια να βγαίνουν από το παιχνίδι. Συνεχίστε έτσι μέχρι να διαλύσετε τους πάντες και τα πάντα, και μετά θα μπορείτε να κάνετε τους γύρους σας ανενόχλητοι.

TERMINATOR II

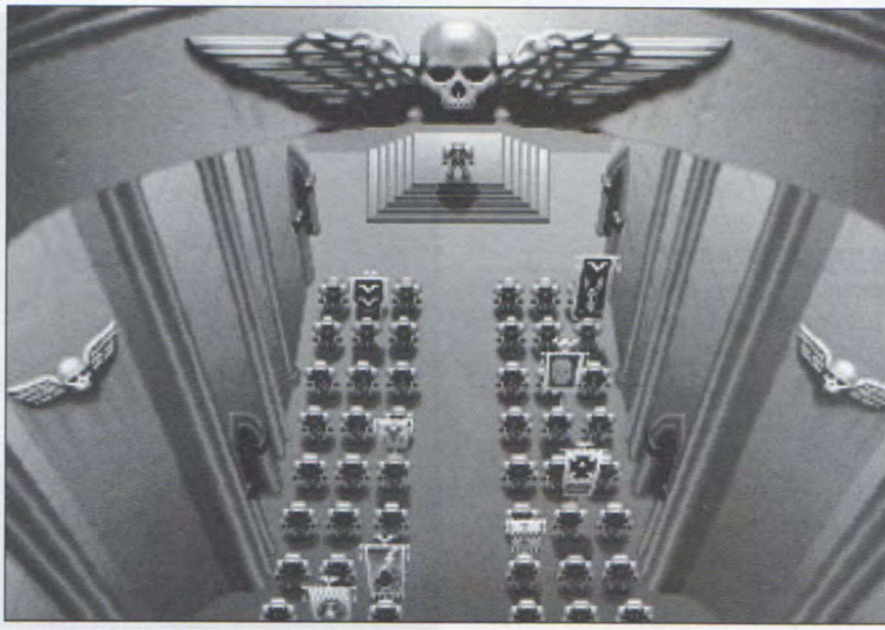
Παγώστε και πατήστε F1 και μετά F2, το fire και το Esc για να περάσετε πίστα.

PIT-FIGHTER

Καθώς παίζετε τυπώστε LOBSTERS και πατώντας τους αριθμούς από 1-0 πηγαίνετε σε όποιο level θέλετε. Με C πηγαίνετε στον αγώνα για τον τίτλο.

BARBARIAN 2

Πατήστε HELP και M και E ταυτόχρονα για να ξαναπάρετε ενέργεια.



MEGA-LO-MANIA

Ο τελευταίος κωδικός είναι IQUBTYQSPAD

LOTUS II

Οι κωδικοί είναι ίδιοι με αυτούς της Amiga. Τους επαναλαμβάνουμε για χάρη των φίλων του ST:
TWILIGHT,
PEA SOUP,
THE SKIDS,
PEACHES,
LIVERPOOL,
BAGLEY,
E BOW.

CHIP'S CHALLENGE

Μερικοί κωδικοί για τα "προχωρημένα" επίπεδα:
STUK
MVJE
UCRY
OKOR
GYXQ
YBLI
JHEN
COZA

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί του πανέμορφου παιχνιδιού που άφησε ιστορία:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	EDJI
2	HICI
3	FLLD
4	LIBC
5	CCAL
6	EDIL
7	FADK
8	KCIJ
9	ICAH
10	FIEI
11	LALD
12	LFEK

PC

STRIKE COMMANDER

Μπορεί το παιχνίδι να μην είναι πολύ δύσκολο αλλά τι κάνεις εάν χάνεις συνέχεια; Αν βαρεθήκατε λοιπόν να χάνετε, εάν δεν σας πειράζει να "κλάψετε" λιγάκι και εάν έχετε ένα file editor όπως το Disk Edit του Norton, τότε "ανοίξτε" ένα από τα σωσμένα παιχνίδια σας, και μετατρέψτε κάθε μία από τις επόμενες HEX τιμές σε FF.

ΤΙΜΗ	ΑΛΛΑΖΕΙ
16F	Τον αριθμό των AIM-9J
171	Τον αριθμό των AIM-9M
173	Τον αριθμό των AGM-65
175	Τον αριθμό των Durandals
177	Τον αριθμό των MK-20
179	Τον αριθμό των MK-82
17B	Τον αριθμό των GBU-15
17D	Τον αριθμό των LAU-3
17F	Τον αριθμό των AIM-120

Αυτά. Μόνο προσέξτε μην πειράξετε τίποτε άλλο και χαλάσετε το σωσμένο παιχνίδι σας.

RISKY WOODS

Στην οθόνη των τίτλων, πατήστε qwertyuiop. Μετά, μέσα στο παιχνίδι πατήστε F1 για να ανακτήσετε τη χαμένη σας ενέργεια, F2 για να αυξήσετε κατά ένα τα χρυσά νομίσματά σας, F3 για να αυξήσετε τον χρόνο κατά 3 δευτερόλεπτα και F4 για να πάτε στο επόμενο επίπεδο.

SLEEPWALKER

Αυτό το παιχνίδι έχει πολύ γέλιο.
Αν δυσκολεύεστε όμως, πληκτρολογήστε το εξής για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο:
dingadingdangmydangalonglinglong και πατήστε Enter.

LEMMINGS 2

Το παιχνίδι είναι πολύ καλό, αλλά πολύ δύσκολο από ένα σημείο και πέρα. Αν λοιπόν θέλετε να παίξετε σε οποιοδήποτε επίπεδο, μπορείτε να φορτώσετε τον αγαπημένο σας text editor (εάν δεν αγαπάτε κανέναν φορτώστε τον editor του DOS), και ανοίξτε το αρχείο L2.INI. Μόλις το κάνετε αυτό, πηγαίντε στο τέλος του αρχείου και γράψτε ΑΚΡΙΒΩΣ όπως το βλέπετε το εξής:
Cheat = 0
Προσέξτε ότι το C είναι κεφαλαίο, τα υπόλοιπα μικρά και ότι υπάρχει κενό πριν και μετά το =. Τώρα, εάν σώσετε το αρχείο και τρέξετε το παιχνίδι, θα δείτε στο menu των prefs μια επιλογή "Cheat Mode". Ε, δεν νομίζω ότι χρειάζονται και άλλες εξηγήσεις...

FANTASY WORLD DIZZY

Κάντε ένα χάι σκορ (ή high score στα ελληνικά) και πληκτρολογήστε IMMORTAL. Ο νοών νοήτω για τη συνέχεια...

AMIGA

Τι, νομίζατε ότι σας ξεχάσαμε; Δίκιο έχετε. Οχι, πλάκα κάνω. Αρχίζουμε.

STREETFIGHTER II

Τι καλύτερο για να αρχίζει κανείς το μήνα του;
Σύμφωνα με έναν φίλο μας, που υπογράφει το γράμμα ως "The beast and his Shadow", εάν πληκτρολογήσετε 23FOX,39STEETFIGHTER,ninter θα μπορέσετε να επιλέξετε όλους τους μαχητές. Προφανώς το tip λειτουργεί, αφού μέχρι στιγμής ο φίλος μας ο Beast παλεύει κάθε μέρα με το φίλο του τον Shadow. Χα.

WWF2

Τι καλύτερο σε ένα παιχνίδι κατς από έναν αντίπαλο που κάθεται και σας κοιτάει; Μάλλον τίποτα. Και αν θέλετε να αναγκάσετε τον αντίπαλό σας να μείνει ακίνητος, πατήστε 10 φορές το F10. Προσέξτε μόνο μην τον ρίξετε κάτω, γιατί μετά δεν σηκώνεται με τίποτα.

MAGIC LAND DIZZY

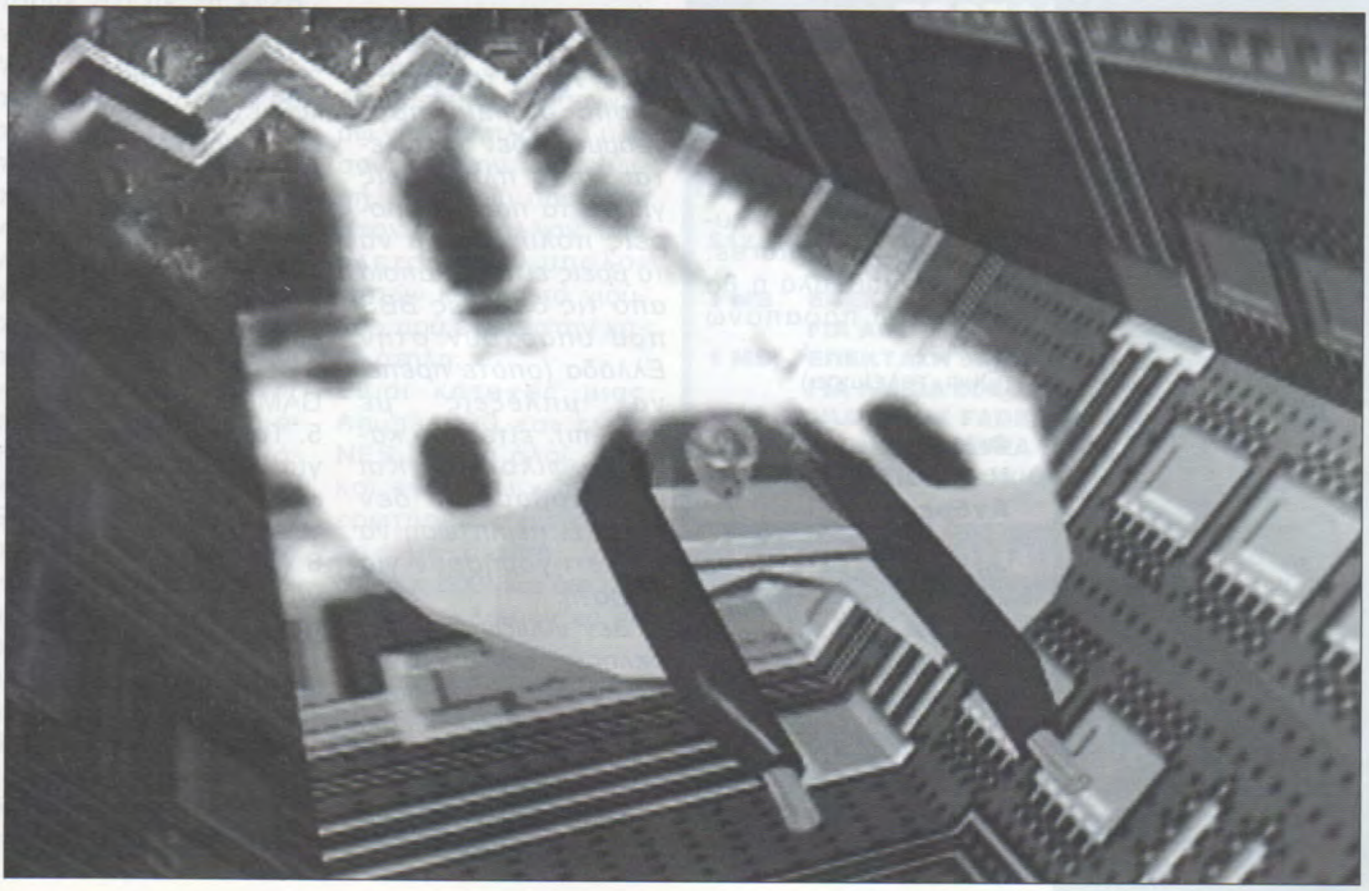
Ωραίος ο Dizzy, αλλά είναι χαζός ρε παιδάκι μου και σκοτώνεται συνέχεια. Πληκτρολογήστε DIAMONDS AND PEARLS για άπειρες ζωές.

LETHAL WEAPON

Ωραίο παιδί ο Mel, αλλά δυστυχώς χωρίς λίγη βοήθεια, δεν μπορεί να τελειώσει το παιχνίδι. Πατήστε ALT και F μαζί, και μετά στο keypad τον αριθμό του επιπέδου που θέλετε να παίξετε.

PINBALL FANTASIES

Πληκτρολογήστε EXTRA BALLS και DIGITAL ILLUSIONS (ή ένα από τα δύο) και χαρείτε παιχνίδι.



αλληλογραφία

AMIGA 600

Αγαπητοί USERάδες γεια χαραντάν.

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad CPC 6128 και πρόκειται να πάρω μία Amiga 600. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις:

1. Εχω ακούσει τόσα πολλά για τους ιούς ώστε νομίζω ότι μόνο με software δεν πρόκειται να την βγάλω καθαρή και χρειάζομαι Hardwre προστασία. Συμφωνείς με την γνώμη μου; Αν ναι τότε γράψε μου μερικές κάρτες πρόληψης και καταπολέμησης των ιών. (Πάντα για Amiga 600).
2. Ποιά γλώσσα προγραμματισμού είναι καλύτερη για μένα (είμαι αρχάριος). Σε άρθρα έχω διαβάσει ότι η Easy Amos είναι πολύ καλή. Θα ήθελα να μου αναφέρεις και τιμές.
3. Θα ήθελα να μου πεις που μπορώ να βρω κάποια public domain.
4. Σκέφτομαι να πάρω ένα σκληρό δίσκο κυρίως για Adventures. 40MB είναι καλά ή θα χρειαστώ παραπάνω (80MB).

(Ουφ, τελείωσα)

Φιλικά
Νικολαίδης Ανδρεας

Φίλε Ανδρέα,

αφού σε χαιρετήσουμε όλοι γενικώς, να περάσουμε στις απαντήσεις των ερωτήσεών σου.

1. Οσα και να έχεις ακούσει για τους ιούς, μάλλον έχεις πανικοβληθεί λίγο παραπάνω από όσο χρειάζεται. Δεν είναι ανάγκη να τρέχεις να αγοράζεις κάρτες για πρόληψη και καταπολέμηση ιών. Το μόνο που θα χρειαστεί να κάνεις (αν θέλεις να είσαι σίγουρος κάθε χρονική στιγμή), είναι να φροντίσεις να βρίσκεις τις τελευταίες εκδόσεις κάποιων (ή κάποιου) από το πλήθος των προγραμμάτων που κυκλοφορούν στην αγορά και φροντίζουν να σε απαλλάξουν από περιττούς πονοκεφάλους.

2. Αφού είσαι αρχάριος, ρίξε πρώτα μια ματιά στην BASIC της Amiga. Μετά, μπορείς να περάσεις και στην AMOS (είτε αυτή είναι Easy AMOS, είτε όχι), μια και η τελευταία είναι μια γλώσσα ναι μεν πιο δυνατή, αλλά επίσης σύνθετη και ίσως πολύπλοκη για ένα αρχάριο.

3. Αυτό είναι πολύ εύκολο. Λόγω του ότι τα public domain προγράμματα δεν χρειάζεται να τα πληρώσεις για να τα πάρεις, μπορείς πολύ εύκολα να τα βρεις είτε σε κάποια από τις δεκάδες BBS που υπάρχουν στην Ελλάδα (οπότε πρέπει να μπλέξεις με modem), είτε από κάποιον φίλο σου. Και μην φοβάσαι - δεν υπάρχει περίπτωση να σε κατηγορήσουν για πειρατή.

4. Δεν νομίζω ότι ένας σκληρός των 80MB θα σου φαινόταν και πολύ χρήσιμος, ιδίως αφού τα παιχνίδια της Amiga που υποστηρίζουν σκληρό δίσκο, δεν είναι και τόόόόόσο πολλά (όπως στα PC που αν δεν έχεις σκληρό δεν παίζεις ούτε pacman). Με άλλα λόγια ένας σκληρός των 40MB, θα σου είναι αρκετός. Ούτως ή άλλως, κανείς δεν είπε ότι δεν μπορείς να σβήσεις ένα παιχνίδι από τον σκληρό σου δίσκο αν το τελειώσεις ή αν το βαρεθείς, ώστε να ελευθερώσεις το χώρο που καταλαμβάνει.

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Αγαπητό USER,

Είμαι απ' τους πιστούς αναγνώστες σου και θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Εχω ένα SCHNEIDER EURO XT με 40MBHD.

Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις:

1. Εχω ένα drive 3.5 και θέλω να μου πεις πόση χωρητικότητα έχει (δεν το έχω αλλάξει).
2. Τι ανάλυση γραφικών έχει η οθόνη μου, και τι κάρτα γραφικών έχει;
3. Τι είναι register και που χρησιμοποιείται;
4. Γιατί στο TOP TEN δεν υπάρχουν οι μικρές κονσόλες όπως SEGA MS2, NES, GAMEBOY κ.τ.λ.
5. Το Street Fighter II για PC λέτε δεν έχει κυκλοφορήσει. Στο τεύχος 38 στην σελίδα 8 γράφει ότι το S.F. II για PC υπάρχει και πουλιέται.

Φιλικά MAX,
Πήλιουρης Ιωάννης

ΥΓ1. Τριανταδυάμπιτος = ;

ΥΓ2. Dhalsim the

ultimate strange power.
ΥΓ3. Ποιός ακούει AUDIO IN?
ΥΓ4. Λέτε να μας έρθει ο Μιχάλης γουλί;
ΥΓ5. Ζήτω ο Ολυμπιακός και ο Επαμεινώνδας.
THE END.

Φίλε Γιάννη,

αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, να δούμε τις απαντήσεις:

1. Το drive σου έχει χωρητικότητα 720KB, αφού το μηχάνημά σου είναι XT. Ελάχιστα ήταν τα XT που έπαιρναν high density drives και αυτό γινόταν μόνο με κάποιους "παράξενους" conrtollers.

2. Αν δεν έχεις πειράξει τίποτα, ο υπολογιστής σου έχει κάρτα Dual, ή με άλλα λόγια Hercules / CGA.

3. Εδώ χρειάζεται εξήγηση. Κατ' αρχάς να πούμε ότι με τη λέξη register, εννοούμε τη "καταχώρηση" σου ως πλήρους χρήστη ενός προγράμματος. Τα προγράμματα στα οποία μπορείς να κάνεις register είναι συνήθως shareware, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχει περίπτωση να μπορείς να γίνεις registered user και σε full-price προϊόντα (π.χ. όλα τα προϊόντα της εταιρείας Symantec περιέχουν στο πακέτο και κάρτα για registration). Το θέμα είναι ότι όταν γίνεσαι registered user, έχεις και κάποια προνόμια όπως για παράδειγμα να αγοράσεις κάποια μελλοντική έκδοση του προγράμματος πιο φτηνά ή να σου στέλνουν για ένα χρονικό διάστημα καινούργιες εκδόσεις του προγράμματος δωρεάν κ.λ.π.

4. Η σελίδα στην οποία αναφέρεσαι είναι διαφήμιση. Συνεπώς, ένα τηλεφωνάκι στην διαφημιζόμενη εταιρεία θα σε πείσει. Πάντως, το παιχνίδι ΔΕΝ έχει κυκλοφορήσει και από ότι φαίνεται θα αργήσει αφού οι προγραμματιστές της Capcom αντί να προγραμματίζουν το παιχνίδι σε PC, παίζουν το παιχνίδι στις υπόλοιπες εκδόσεις.

ΥΓ1. Τριανταδυάμπιτος = ;;;;;;;;;;;;;;;;;;
ΥΓ2. Krontir the ultimate karafla shine.
ΥΓ3. ΟΛΟΙ.
ΥΓ4. Μπα, απλά τον κουρέψανε λιγάκι να φύγει η ψαλίδα.
ΥΓ5. Ζήτω.
FINITO LA MUSICA.

AMIGA, PC ΚΑΙ...

Αγαπητό USER,

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, για την ενημέρωση την οποία παρέχεις στον περιβάλλον των ηλετρονικών υπολογιστών και για το χιούμορ που έχεις στην κάθε στήλη.

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 600 και ενός NES. Οπως όλοι, έτσι και εγώ έχω κάποιες ερωτήσεις σχετικά με το μηχάνημά μου (Amiga 600) και όχι μόνο. Θέλω λοιπόν να σε ρωτήσω τα εξής:

1. Ποιό είναι το καλύτερο μηχάνημα στα 16-bit. Η Amiga 600, το Mega Drive, το Super NES ή το 1040STE;

2. Το Mega Drive 2 θα

είναι καλύτερο από το Super NES;
3. Τι είναι τα MIPS; Ποιά η διαφορά τους από τα MHz και ποια είναι σημαντικότερα;
4. Ποιά είναι η καινούργια Roland; Μπορεί να χτυπήσει την SoundBlaster PRO στο θέμα του sampling; Αν ναι, ποια μου προτείνεις να πάρω για το μελλοντικό μου PC;
5. Η Amiga 4000 είναι καλύτερη από ένα PC486 DX2/66MHz;
6. Ποια είναι κατά τη γνώμη σου η καλύτερη κονσόλα χειρός;
Ελπίζω να μην σε κούρασα!!!

Φιλικά THE METAL COMMANDER
Σωτήρης Λ.

ΥΓ1. MANOWAR AND HEAVY METAL FOR EVER
ΥΓ2. Μία αφίσα δεν θα ήταν άσχημη.
ΥΓ3. Μετά το USER ...το χάος!!!

Φίλε Σωτήρη,

κατ' αρχάς να σε ευχαριστήσουμε για τα πολύ καλά σου λόγια.
Ας συνεχίσουμε όμως ακάθεκτοι τώρα:
1. Κάτι μου λέει ότι τα έχεις μπερδέψει λίγο. Είναι άστοχο να συγκρίνεις Amiga, Atari, Nintendo και Sega ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ. Εντάξει, μπορεί να είναι όλα 16-bit μηχανήματα, αλλά δεν "βράζουν στο ίδιο καζάνι". Μιλάς για τελείως διαφορετικά πράγματα, και συνεπώς δεν υπάρχει λόγος να γίνει η σύγκριση.
2. Υπομονή. Σε πολύ λίγο καιρό θα τα μάθετε όλα αναλυτικότατα, μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.
3. Τα MIPS είναι ένας αριθμός που δείχνει πόσα εκατομμύρια πράξεις μπορεί να κάνει ένας υπολογιστής το δευτερόλεπτο (εξάλλου MIPS σημαίνει Million Instructions Per Second). Τα MIPS λοιπόν ενός υπολογιστή, εξαρτώνται από τα MHz του. Τώρα όσο για το αν είναι τα MIPS πιο σημαντικά από τα MHz, πιστεύω ότι κατάλαβες πως δεν μπορείς να χαρακτηρίσεις ένα από τα δύο ως "σημαντικότερο". 4. Η καινούργια κάρτα ήχου της Roland, δυστυχώς δεν έχει κάνει ακόμα την επίσημη εμφάνισή της στα γραφεία μας. Ετσι, μπορούμε απλά να υποθέσουμε (βασισμένοι στα μέχρι στιγμής δείγματα που έχουμε απο SoundBlaster και από Roland), ότι η Roland θα είναι καλύτερη από την SoundBlaster. Επιφυλασσόμεθα όμως μέχρι να δούμε την κάρτα. Ακόμα, πρέπει να πούμε ότι όπως δεν έχουμε δει εμείς την κάρτα, έτσι δεν πρέπει να την έχουν δει και οι εταιρείες παραγωγής software, αφού δεν έχουν κυκλοφορήσει προγράμματα που να την υποστηρίζουν.
5. Ισάξια και ακριβότερη.
6. Μα φυσικά η καινούργια κονσόλα S U P E R G E A R - LYNXBOY. Οχι, αστειεύομαι. Αυτή είναι μια απόφαση που πρέπει να πάρεις μόνος σου, αφού πρώτα εξετάσεις τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά του

κάθε μηχανήματος. Π.χ. το Lynx και το GameGear είναι έγχρωμα, το Gameboy είναι το πιο ελαφρύ κ.λ.π.

ΥΓ1. Προς απάντηση, στιχάκια:
As the years pass by
you can live and try
to forget about the past
for justice we call
we stand one for all
the HOLY SWORD is riding again....
Δεν είναι MANOWAR, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είναι καλό.
ΥΓ2. Συμφωνώ. Ιδίως εάν ήταν αφίσα της Cindy...
ΥΓ3. Λάθος. Μετά το USER... στάχτη και μπούρμπερη.

AMIGA ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ = ...

Αγαπητό USER,

Θέλω πρώτα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την ενημέρωση που μας παρέχεις γύρω από τους Η/Υ.

Εχω την "μεγάλη τύχη" να είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 PLUS 4MB. Θέλω να σου ρωτήσω και να παρατηρήσω τα εξής:

1. Εχω ακούσει φήμες ότι η Sierra δεν θα ξαναβγάλει παιχνίδια για Amiga. Είναι αλήθεια;

2. Εδω και πολύ καιρό έχω μια διαμάχη με έναν φίλο μου που ισχυρίζεται ότι η Amiga 500 PLUS έχει σβήσει και ότι τα PC έχουν ανέβει πολύ (εγώ φυσικά διαφωνώ κι ελπίζω και εσύ το ίδιο).

3. Τι είναι το CDTV;

4. Είχες πει παλιότερα ότι το Crazy Cars II και III και το WWF I και II δεν ήταν καλά παιχνίδια και τα είχες βαθμολογήσει αυστηρά. Οι φίλοι κι εγώ διαφωνούμε μαζί σου και νομίζουμε ότι είναι πολύ ωραία παιχνίδια.

5. Βάλτε πάλι κουπόνι Mail Order για παιχνίδια.

Φιλικά
"RYU" the ultimate (όχι warrior) Fighter.

ΥΓ1. Ελπίζω σε δημοσίευση.
ΥΓ2. Πιο πολλά TIPS για Amiga ρε!!!
ΥΓ3. Βάλτε και καμμιά αφίσα (τσιγκούνηδες) από παιχνίδι π.χ. Street Fighter 2, Lotus κ.τ.λ.
ΥΓ4. Να σου στείλω κωδικούς για την Amiga (για το Desert Strike);
ΥΓ5. Το Test Drive 2 κυκλοφορεί ακόμα σε original (δεν είμαι πειρατής).
ΥΓ6. Μπορείς να μου πεις το TOP 10 της Amiga 500 Plus (όχι της 1200).

Φίλε RYU,

Πριν περάσουμε στις απαντήσεις να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Ας δούμε όμως τι είναι αυτά που θες...

1. Ναι, είναι αλήθεια. Ομως, μην απογοητεύεστε πλήρως. Για την ακρίβεια η Sierra θα σταματήσει τις κυκλοφορίες παιχνιδιών για Amiga μέχρις ότου να γίνουν οι σκληροί δίσκοι standard.

2. Από μία άποψη έχει δίκιο ο φίλος σου, από την άλλη έχεις εσύ. Γιατί; Λοιπόν, τεχνικά η Amiga 500 plus "πέθανε" μέσα σε πολύ λίγο χρόνο μετά την κυκλοφορία της, αφού την

επισκίασε η Amiga 600. Επίσης, τα PC έχουν αρχίσει να ανεβαίνουν τρομερά. Μπορεί να μην το πιστέψεις, αλλά πιο πολλά παιχνίδια βγαίνουν αυτή τη στιγμή για PC, παρά για Amiga.

Από την άλλη όμως, κανείς δεν μπορεί να πει ότι η Amiga πέθανε τελείως και επιπλέον να έχει και δίκιο. Σε καμία περίπτωση δεν μπορούμε να ξεχάσουμε την Amiga, ένα μηχάνημα που (ανεξαρτήτως μοντέλου) έχει πουλήσει εκατομμύρια κομμάτια σε όλον τον κόσμο.

3. Το CDTV, ήταν η πρώτη multimedia προσπάθεια της Commodore που δυστυχώς για την εν λόγω εταιρεία δεν πέτυχε τόσο όσο θα έπρεπε. Για την ακρίβεια ήταν ένα μηχάνημα που έμοιαζε με video, είχε CD και έκανε ότι έκανε η κάθε Amiga και καλύτερα. Το θέμα είναι ότι δεν πούλησε.

4. Τώρα μπλέξαμε, γιατί είναι λογικό τό ότι υπάρχει κάποιος που διαφωνεί με τις απόψεις μας σε κάποια reviews. Μπορεί το α' παιχνίδι να πάρει ένα 60 (π.χ.) από τον συντάκτη που θα κάνει το review, ενώ μόλις κυκλοφορήσει στην αγορά να γίνει ανάρπαστο. Με άλλα λόγια, όσο αντικειμενικοί και να είμαστε εμείς, εσείς δεν πρόκειται να πάρετε ένα παιχνίδι εάν δεν ταιριάζει με τα γούστα σας, και παρόλο που εμείς δεν κρίνουμε με βάση το τι μας αρέσει ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ, πάντα θα υπάρχουν διαφωνίες.

5. Εμείς δεν κάνουμε πια mail order, αλλά υπάρχουν αρκετοί διαφημιζόμενοι όπως μπορείς να διαπιστώσεις.

ΥΓ1. Μάλλον θα πρέπει να ελπίζεις για πολύ καιρό ακόμα.

ΥΓ2. Εεε, όχι και ρε! Οχι και ρε! Ασε που ούτως ή άλλως τα tips αυξήθηκαν για όλα τα μηχανήματα. Ρε.

ΥΓ3. Πρώτον, δεν είμαστε τσιγκούνηδες. Δεύτερον, για παιχνίδι δεν ξέρω, αλλά σκεφτόμαστε να βάλουμε γιγαντοαφίσα την πατούσα του Κροντηρά.

ΥΓ4. Οι κωδικοί υπάρχουν, αλλά εσύ στείλε τους για να χαλάσει λεφτά σε γραμματόσημα.

ΥΓ5. Δυστυχώς, είναι πολύ δύσκολο να το βρεις τώρα πια.

ΥΓ6. Το TOP 10 που υπάρχει στο περιοδικό, είναι αυτό που ψηφίζουν οι χρήστες Amiga ανεξαρτήτως μοντέλου. Οπότε, δεν έχεις παρά να του ρίξεις μια ματιά.

AMIGA 500 PLUS - ΠΑΛΙ!

Αγαπητό USER,

συγχαρητήρια για όλες σου τις στήλες και για την προσπάθεια των συντακτών σου να μας δώσουν όσο περισσότερες πληροφορίες μπορούν γύρω από τον χώρο των Η/Υ. Είμαι εδώ και 7 μήνες κάτοχος μιας Amiga 500 Plus. Είμαι πολύ ικανοποιημένος και... αλλά ας μπούμε στις ερωτήσεις μου.

1. Το computer μου κατά τη γνώμη σου έχει πολλά χρόνια ζωής ακόμα; (βάζοντας υπ' όψιν ότι υπάρχει το A-570 CDROM drive για αυτόν).
2. Μήπως η αλλαγή του με μία Amiga 1200 είναι απολύτως (100%) αναγκαία;
3. Η κάρτα γραφικών AGA υπάρχει περίπτωση να κυκλοφορήσει και για τις A500, A500+, A600;
4. Είναι καλή η αγορά ενός A-570 CDROM drive;
5. Υπάρχουν άλλοι τίτλοι για CDTV και A-570 εκτός από τα Lemmings, Women in Motion, Animals in Motion, Psycho Killer και Town With No Name και πόσο στοιχίζουν;
6. Τα Lemmings σε CD τι διαφορά έχουν από την έκδοση τους σε δισκέτα;
7. Το Deluxe Paint IV έχει την ανάλυση HAM με 4096 χρώματα. Μπορεί όμως ένα μόνιτορ 1084S να την απεικονίσει;
8. Η τιμή του περιοδικού δεν "καίει" λίγο;

Με μεγάλη εκτίμηση
Αποστολάκης Θεολόγος

ΥΓ1. Ελπίσω σε δημοσίευση.
ΥΓ2. Έξυπνο να βάλετε το ερωτηματολόγιο.
ΥΓ3. USER ολέ!!!
ΥΓ4. Ryu the ultimate war machine.
ΥΓ5. Ζήτω τα arcade παιχνίδια!!
ΥΓ6. Κουραστήκατε ε;
ΥΓ7. Κι εγώ. Γι' αυτό bye!

Αγαπητέ φίλε Θεολόγε,

πριν από οτιδήποτε άλλο να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Τώρα να περάσουμε στις απαντήσεις.

1. Αναλόγως με το τι εννοείς "πολλά χρόνια". Ηδη η Amiga κλείνει την δεύτερη πενταετία της, πράγμα που σημαίνει ότι βρίσκεται πολύ καιρό στο προσκήνιο. Το θέμα είναι ότι είτε έχει CDROM, είτε όχι, θα συνεχίσει να βρίσκεται στο προσκήνιο για πολύ καιρό ακόμα.

2. Προς το παρόν όχι. Πάντως δεν είναι και άσχημη ιδέα.

3. Δεν έχουμε κάποια τέτοια πληροφορία. Προσωπικά πάντως, δεν νομίζω ότι θα γίνει κάτι τέτοιο, χωρίς όμως να είμαι απόλυτος.

4. Ενα CD-ROM πάντα βοηθάει. Το πρόβλημα είναι ότι αυτή τη στιγμή δεν βρίσκεις στην ελληνική αγορά τόσο εύκολα CDs για Amiga.

5. Οπως μόλις ανέφερα πιο πάνω, είναι δύσκολο να βρεις CDs στην ελληνική αγορά.

6. Είναι μια έκδοση με βελτιωμένα γραφικά, ήχο και gameplay.

7. Ναι, στην χαμηλή ανάλυση.

8. Ούτως ή άλλως όλο το περιοδικό είναι "καυτό".

ΥΓ1. Ε, και τι μ' αυτό;
ΥΓ2. Οτι κάνουμε εμείς έξυπνο είναι.
ΥΓ3. Arrrrrrrrimba!
ΥΓ4. Krontiras, the ultimate milk machine.
ΥΓ5. Και όχι μόνο αυτά.
ΥΓ6. Μπα καλέ...
ΥΓ7. Αντε γειά...

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA 500 + 1084S MONITOR + φίλτρο +joystick + 1MB + δισκετοθήκη με games utilities 130.000. Τηλ.5818347 αμεταχείριστη Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ GAME BOY με εφτά παιχνίδια, μετασχηματιστή, επαναφορτιστή, Light boy και καλώδιο σύνδεσης τεσσάρων GAME BOY. Πληροφορίες τηλ. 031 428206 Γιώργος

AMIGA SOFTWARE: Gamedisk 300, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ, συνδρομές πλήρεις/μόνο games, παράδοση κατ'οίκον. Μνήμες - περιφερειακά σε φανταστικές τιμές. Σύντομα PD library. Αρης 8315442

AMIGA SOFTWARE. Οτι ζητήσετε για Amiga, παλιές και νέες κυκλοφορίες. Gamedisk=220 Γιώργος 033224111

M & M COMPUTER SHOP. 286/386/486 PC AMIGA ATARI. Πωλήσεις ανταλλαγές, περιφερειακά προγράμματα δισκέτες επισκευές, καλώδια και ότι ηλεκτρονικό θελήσετε σε απίθανες τιμές. Ραγκαβή 87 (Λ.Αλεξάνδρας) τηλ.6432424

AMIGA PC. Ο,τι πρόγραμμα θελήσετε δωρεάν παράδοση σε μια ώρα. Συνδρομές, Manuals, Puplic Domain. Μίλτος τηλ.6447595-6431360

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλούνται 4 παιχνίδια για Game Gear: SONIC 1=6500, SONIC 2=7500, KO BOXING=7500, G-LOC=5500. Ολα σε μισή τιμή! Τηλ.6726931

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και Utilities για Amiga 500, 500 plus, 600 και 1200!! Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού!!! Τηλεφωνείστε μας τώρα!!! Μανώλης Τηλ.01 5743080

ELECTRON AMIGA. Τώρα κοντά σας στο κέντρο του Πειραιά.
- Τεράστια συλλογή προγραμμάτων
- Αυθημερόν παράδοση σπίτι
- TURBO αντικαταβολές
- Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν
- Πάμφθηνες συνδρομές και Hardware

4532098-4111461 Νίκος.

PC CLUB. Τεράστια συλλογή Games+utilities. Ο,τι πιο καινούργιο στην παγκόσμια αγορά. Εβδομαδιαίες παραλαβές. Τιμές μοναδικές. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Συνδρομές σε μοναδικές τιμές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Δημήτρης 9253146. Games+disk=500

ZERO-TEAM. Ολα τα καινούργια Games Demos για Amiga. 2 παραλαβές της εβδομάδα. Παραγγελίες αυθημερόν. Τηλέφωνο 5443250. Μάνος 6-8 το απόγευμα.

AMIGA: Τελευταίες κυκλοφορίες 500-600-1200. Εγγυημένο φόρτωμα. Παράδοσις αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Diskgames 250 Service Amiga. Παπαδόπουλος Ιωάννης. 5822659

AMIGA USER CLUB.
A500/A500+/A600/A1200
* Game + disk 300 δρχ.
* Συνδρομές απο 200 δρχ.
* Εβδομαδιαία ανανέωση απο το εξωτερικό.
* Εγγυημένο φόρτωμα
* Virus free 100%.
* Αντικαταβολές παντού.
* Ταχύτατη εξυπηρέτηση.
* Δωρεάν κατάλογος.

Γιώργος τηλ.:2797445 Νέα Ιωνία 2844626 Πεύκη

AMIGA COLLECTION CLUB. GAMES-UTILITIES-DEMOS!!! GAME+DISK 240 δρχ. σε name δισκέτα. Συνδρομές πανελλήνιες 5000 δρχ.(140 disk). Δωρεάν κατάλογος, αντικαταβολές παντού. Δισκέτες Name 110 δρχ. No name 100 δρχ.Computers, περιφερειακά σε τιμές έκπληξη. Γιώργος 2314220 3-11 μ.μ

ATARI 1040 STE + LYNX + 5 CATRIDGES + 3 δισκετοθήκες + πολλά εξτρα. Ολα μαζί ή ξεχωριστά απο 120.000. τηλ.6008211

AMIGA GAMES SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ. Game + disk 195 δρχ. Ολα τα καινούργια, χιλιάδες Games. Αποστολή-παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές σε όλη την ελλάδα. Χάρης, Ντίνος 9569171, 4960296

AMIGA. Ολα τα τελευταία utilities + games. Programdisk 200 δρχ. 0421-93768 Αντώνης.

AMIGA ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Ανταλλάσω παιχνίδια για Amiga και PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείται στον Χρήστο 3475230 Θησείο.

PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή απο GAMES, UTILITIES. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Γίνονται συνδρομές και στην επαρχία. GAMES + DISK=400 δρχ. SOTOS 4965213 MANOS 4919385

GAMER'S CLUB. GAMES για Amiga και PC. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές παντού. Φανταστικές τιμές. Γιώργος 4312285. Ανδρέας 4000085

AMIGA 500 1MB, ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ , ΠΟΝΤΙΚΙ, JOYSTICK, 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟ 70000 6536423

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρης και συνεχής ενημέρωση σε ό,τι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξτε απο την πλουσιότερη συλλογή στη Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα οθόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο επιλογής σας!!! Ζητήστε τον νέο τιμοκατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτατες αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι σας. (01)6410640 (Αυγουστής)

AMIGA GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ' οίκον. Τηλ.5987587-5983717

AMIGA SOFTWARE. Ο,τι καινούργιο κυκλοφορεί για Amiga σε games & utilities κατευθείαν απο εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή - αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος 100% virus free. Ασυναγώνιστες προσφορές για ποσότητα. Αγραφες δισκέτες= 120 δρχ! Παράδοση κατ'οίκον. Κάθε είδους hardware. (01)6410640

PC GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ.5983717-5987587

PC GAMES. Χιλιάδες προγράμματα - Games Super προσφορά 395 δρχ. Game + disk. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Χάρης ,Ντίνος. Τηλ.9569171, 4960296

GAME BOY + TETRIS= 15000 GAMES : WORLD CUP, KWIRK, NBA, BASKETBALL, SOLAR STRIKER FORTRESS OF FEAR, SPIDER-MAN 5000 έκαστο. Ολα μαζί 30000 δρχ. SEGA GAME GEAR BATERYS PACK 5 ώρες παιχνιδιού , επαναφορτιζόμενο 7000 Κώστας. 0522 22541

ΠΤΥΧΙΟΥΧΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΠΕΙΡΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ BASIC, FORTRAN, C ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ. ΤΗΛ. 671 8696 ΜΕΤΑ ΤΙΣ 6ΜΜ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGA DRIVE σε τιμή ευκαιρίας με πέντε παιχνίδια και δύο Joypads τιμή ευκαιρίας τηλ.: 6472.742 Διονύσης

ATARI LYNX 2 ολοκαίνουργιο στο κουτί του με 2 παιχνίδια δώρο μετασχηματιστή μόνο 30.000 δρχ. Γιάννης τηλ.: 2842.901

ATARI 1040 STF 50.000 δρχ. τηλ.: 0742-23048/71932

COMMODORE 64 σχεδόν αχρησιμοποίητο, 2 drives (κασσέτα, δισκέττα), joystick πολλά παιχνίδια, μεγάλη ευκαιρία, δύο χρόνια αχρησιμοποίητο. Κώστας τηλ.: (01) 2753.010

AMIGA CLUB όλα τα τελευταία ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ UTILITIES για AMIGA 500,500PLUS,600,1200 εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό, πάμφθηνες συνδρομές, 160 disk, 7000 Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος gamec + disk=300 Δημήτρης τηλ.: 9253.146

ΔΩΡΕΑΝ στέλνουμε τον καλύτερο αναλυτικό κατάλογο Games Utilities, Applications Windows. Ανεπανάληπτες προσφορές Γράψτε: Τ.Θ.52 68100 ΑΛΕΞ/ΛΗ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.......................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.......................................

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.......

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τευχή του USER.Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΠΟΛΗ.......................................

ΟΔΟΣ:.......................................

ΑΡΙΘ:..................**ΤΚ:**..................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..................................

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..................
με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΠΟΛΗ..**ΟΔΟΣ:**.......................................

....

ΑΡΙΘ:............**ΤΚ:**................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**.......................................

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..**ΗΛΙΚΙΑ:**.....................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:.......................................

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:.......................................



CHAMPIONS OF GOOD
THESE GUYS ARE
BATMAN™
RETURNS
AMERICAN GLADIATORS
BAAD
Take up the challenge
NOW
Available on
PC Compatibles/Amiga
"Batman η Gotham City σε χρειάζεται και πάλι". Πάρτε την θέση του Batman και σώστε την πόλη από το σατανικό σχέδιο του Penguin. Οδηγείστε τον με επιδεξιότητα από σκοτεινά δρομάκια στις στέγες μέσα απόκαταπληκτικές σκηνές παρμένες κατ' ευθείαν από το ομώνυμο έργο. Πολεμήστε σώμα με σώμα με τον Penguin και την συμμορία του. Χρησιμοποιήστε τα όπλα και τα εργαλεία που σας είναι διαθέσιμα καθώς και τον εκπληκτικό Batcave computer για να αναλύετε τα στοιχεία που ανακαλύπτετε.
Το πιο εκπληκτικό αθλητικό γεγονός της Αμερικής τώρα πιο εντυπωσιακόμέσα από την οθόνη σας. Ολη η εντυπωσιακή δράση από τον "ένας εναντίον ενός" ανταγωνισμό μεταφέρεται αυτούσια στον υπολογιστή σας.
"A video game come to life"
The New York Times
Ανταγωνιστείτε σε επτά αγωνίσματα που περιλαμβάνουν: τον Τοίχο, την Κονταρομαχία, την Επίθεση, την Ανθρώπινη Βόμβα, την Σφαίρα του Ατλαντα, το Powerball και τον Εξολοθρευτή.
Ολα με digitised εικόνες και ήχο παρμένα κατ' ευθείαν από το αυθεντικό show της τηλεόρασης.
οκλειστικοί αντιπρόσωποι - εισαγωγείς :
Greek SOFTWARE & Toys
γκηπονννήσων 28 Αθήνα 11474
. 6443759 Fax 6442412
GAMETEK
GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough